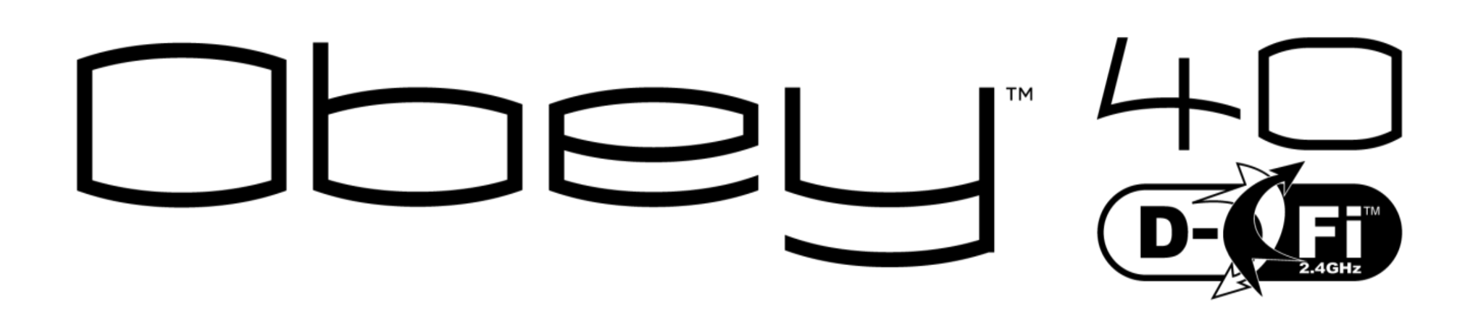
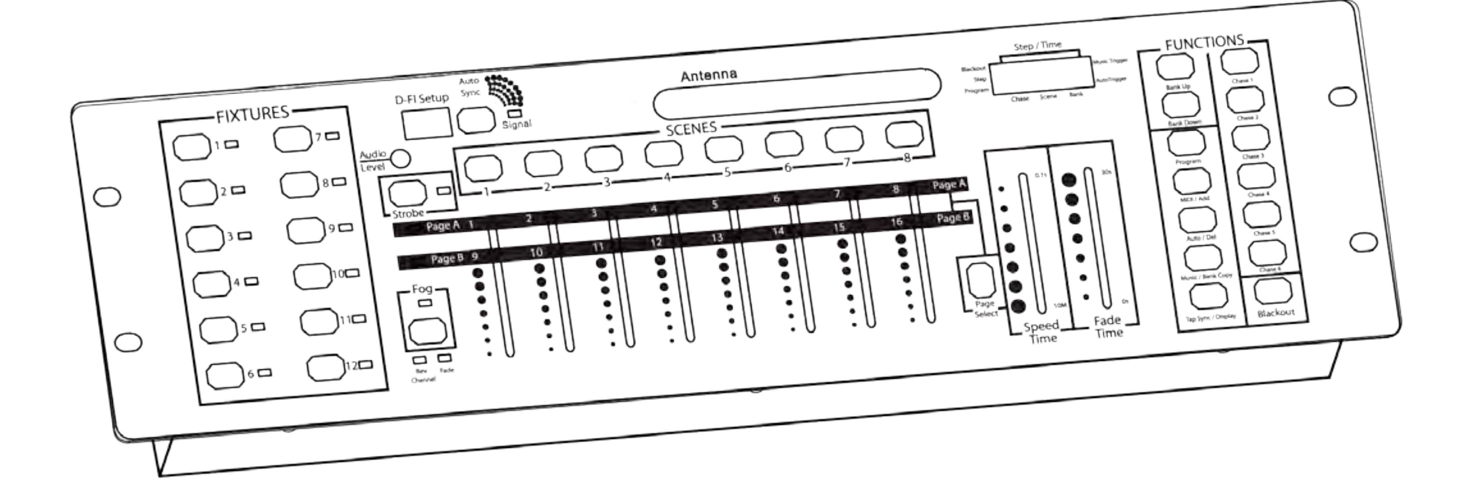
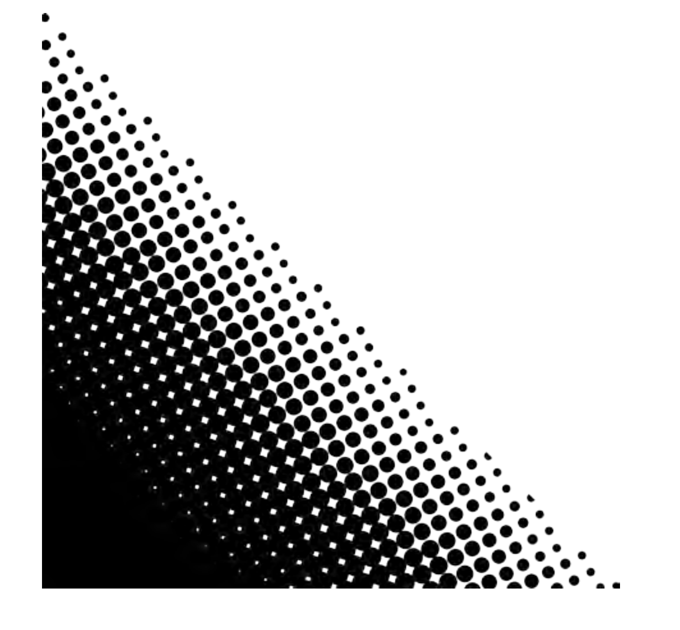

Obey™ 40
D-Fi™
2.4GHz

User Manual


FIXTURES
D-FI Setup
Auto Sync
Signal
Antenna
Step / Time
FUNCTIONS
SCENES
Audio Level
Strobe
Page A
Page B
Fog
Page Select
Speed Time
Fade Time
Blackout




CHAUVET® DJ

TABLE OF CONTENTS

1. BEFORE YOU BEGIN

What Is Included

- Obey™ 40 D-Fi 2.4
- External Power Supply
- Warranty Card
- User Manual

Unpacking Instructions

Carefully unpack the Obey™ 40 D-Fi 2.4 and check that all the parts are in the package, and are in good condition.

Claims

If the box, or any of the contents, appear damaged from shipping, save all the packaging and file a claim with the carrier immediately. Failure to report damage to the carrier immediately, or failure to save all the packaging, can invalidate a claim.

For other issues, such as missing components or parts, damage not related to shipping, or concealed damage, file a claim with CHAUVET® within 7 days of delivery. See Contact Us.



Reset the Obey™ 40 D-Fi 2.4 before using. For more information see Resetting The Board .

Conventions

Convention	Meaning
1—512	A range of values
50/60	A set of values
Page A	An indicator light on the console
15	Information shown on the display
Settings	A menu option
Menu > Settings	A sequence of menu options
<Enter>	A button

Symbols

Convention	Meaning
	Critical information. Ignoring it can cause malfunction, damage the product, or harm the operator.
	Important information. Ignoring it can cause the product to malfunction.
	Useful information.

Disclaimer

The information and specifications contained in this User Manual are subject to change without notice. CHAUVET® assumes no responsibility or liability for any errors or omissions, and reserves the right to revise or recreate this manual at any time. The latest version of this manual can be downloaded from http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.

Printed in the P.R.C.

Electronically published by CHAUVET® in the United States of America.

Author	Date	Editor	Date
L. Henry	5/2/14	A. Leon	5/5/14

Product at a Glance

Use on Dimmer	X	Auto Program	X
Outdoor Use	X	Auto-Ranging Power Supply	P
Sound-Activated	P	Replaceable Fuse	X
DMX	P	User-Serviceable	X
Master/Slave	X		

Safety Notes

These notes include important information about the mounting, use, and maintenance of this product. Read these notes before using the product.



- Always connect the product to a grounded circuit to avoid the risk of electrocution.
- Make sure the power cord is not crimped or damaged.
- Always disconnect the product from the power source before cleaning it or replacing the fuse.
- Never disconnect the product from the power source by pulling or tugging on the cord.
- If mounting the product overhead, always secure it using a safety cable.
- Make sure there are no flammable materials close to the product when it is operating.



- The product is for indoor use only! It is rated at IP20.
- Do not expose the product to rain or moisture.
- Make sure the voltage of the power source used for the product is within the range stated on the label or on rear panel of the product.
- Never connect the product to a dimmer or a rheostat.
- Always install the product in a location with adequate ventilation, and leave at least 20 in (50 cm) between the product and adjacent surfaces.
- Be sure that no ventilation slots on the product's housing are blocked.
- Do not operate the product in an ambient temperature higher than 104 °F (40 °C)
- Always carry the product by its mounting sides.
- In the event of a serious operating problem, stop using the product immediately.
- Never try to repair the product. Repairs carried out by untrained people can lead to damage or malfunction.
- If repairs are required, contact the nearest authorized technical assistance center. See Contact Us for more information.



Keep this User Manual for future reference. If you sell the product to another user, be sure to give this manual to the next owner.

2. INTRODUCTION

Features

- Built-in D-Fi™ transmitter
- Works wirelessly with all D-Fi™ compatible products.
- DMX Output
- Controls up to 12 different types of lights with up to 16 channels each
- Controls multiple lights simultaneously
- Stores and plays back 240 scenes in 30 banks of 8 scenes each
- Stores and plays back 6 chases of 240 steps each
- Accepts fader customizations
- Plays back multiple chases in sequential order
- Controls lights “on the fly” in Playback mode
- Triggers chases and scenes with music, tap sync, or auto-run
- Accepts MIDI input to trigger scenes and chases
- Controls fog machines and strobes with dedicated buttons

Product Description

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 (the board) is a small, powerful controller with a built-in D-Fi™ transmitter that enables it to wirelessly control all D-Fi™ compatible products.

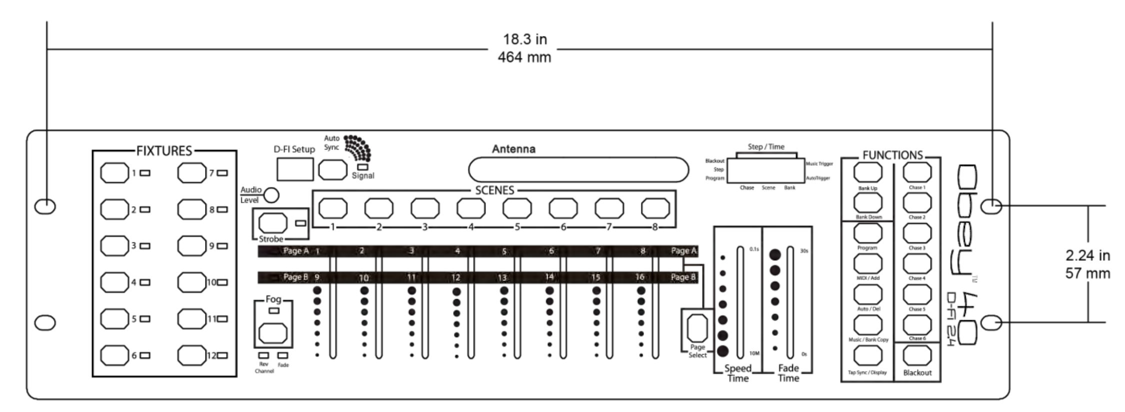
It has several playback modes and can control up to 192 channels of DMX arranged into 12 groups, which are accessed using the **<FIXTURES>** buttons. Each **<FIXTURES>** button is linked to 16 predetermined DMX channels. These 16 channels are broken down into 2 groups, which are accessed using **<Page Select>** allowing 8 physical faders to control 16 channels.

Mounting

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 has openings for rack mounting into a standard 19-inch rack. It also has rubber feet so it can sit on a table top. The Obey™ D-Fi 2.4 board must be placed within 300 ft of the D-Fi™ products and where there are no significant obstructions, such as concrete walls or large solid metal structures.



Mounting Dimensions



Wireless D-Fi™ Concepts

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 uses a wireless frequency to send DMX signals to D-Fi™ compatible products, eliminating the need for long DMX cables. The Obey™ 40 D-Fi 2.4 board must be within 300 ft of the other D-Fi™ products and where there are no significant obstructions, such as concrete walls or large solid metal structures. In cases where some of the products are more than 300 ft away, a D-Fi™ distributor, such as the CHAUVET® D-Fi Hub or D-Fi™ Stream 6, can be connected to the lights via DMX cables. The D-Fi™ distributor receives the DMX signals wirelessly through D-Fi™ and sends them to the lights via DMX cables.

Programming Concepts

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 uses DMX addressing and values to control products. See DMX Addressing and DMX Addressing Chart for information.

Looks are created by using the faders to send DMX values to the products. The looks are saved into scenes and the scenes are saved as steps into chases. The scenes and chases are played back at different speeds and with different types of triggers.

- Looks are created in Program mode. The products are selected with the fixture buttons. The faders are moved to control the products and create looks. Then the looks are saved to scenes with the scene buttons, and the scenes are saved to steps in chases with the chase buttons. See 4. Programming for more information.
- Scenes and chases are played back in Playback mode. The scenes are triggered with the scenes buttons and the chases are triggered with the chase buttons. Timing of playback is set with the speed and time faders, the tap-sync function, or MIDI input. See 5. Playback for more information.



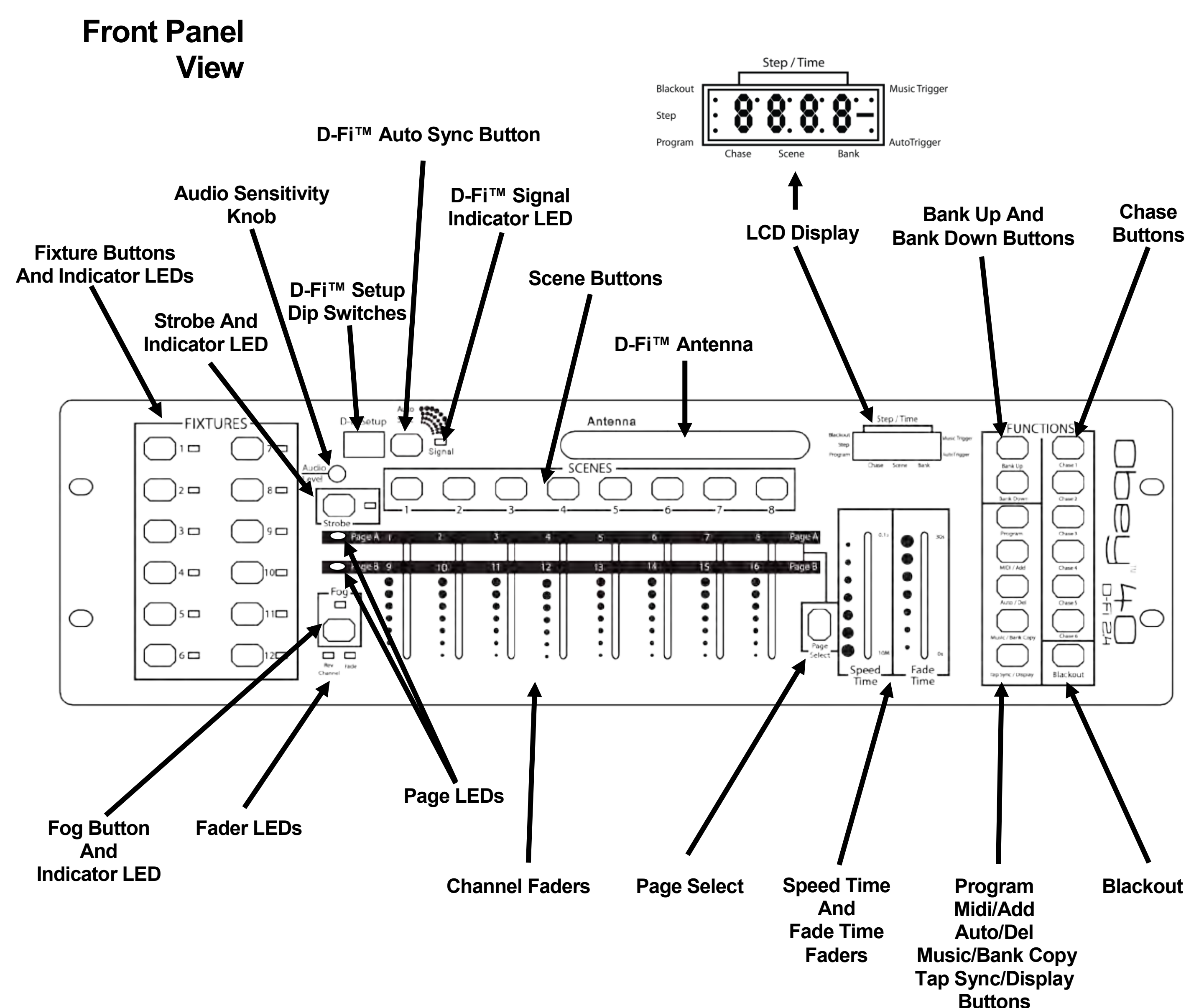
Looks can be created in playback mode, but they cannot be saved.

Panel Overviews

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 is laid out with the **<FIXTURES>** buttons to the left, the DMX faders in the center along with the **<SCENES>** buttons, and the playback controls on the right.

The back panel of the board has the ports and the power connection. For more information about the rear panel, See Back Panel View

Front Panel View



Front Panel Controls

The front panel controls provide access to the D-Fi™ functionality and all the Obey™ 40 D-Fi 2.4's programming and playback operations. The DIP switches are used to configure the D-Fi™ and the D-Fi™ signal indicator provides information about the D-Fi™ signal. For more information, see D-Fi™ Setup.

The LED display and the indicator LEDs provide information about the current programming selections and operations.

- The LED display shows different types of information in Program mode and Playback mode.
- The fixture button LEDs indicate when **<FIXTURES>** buttons and corresponding lights are selected.
- The strobe LED indicates that the strobe is on and the rate at which it is strobing.
- The D-Fi™ signal LED indicates the status of D-Fi™ communications.
- The page LEDs indicate which fader page is active.
- The fader LEDs indicate that faders have custom assignment.
- The fog LED indicates that the fog machine is at the correct temperature to make fog.

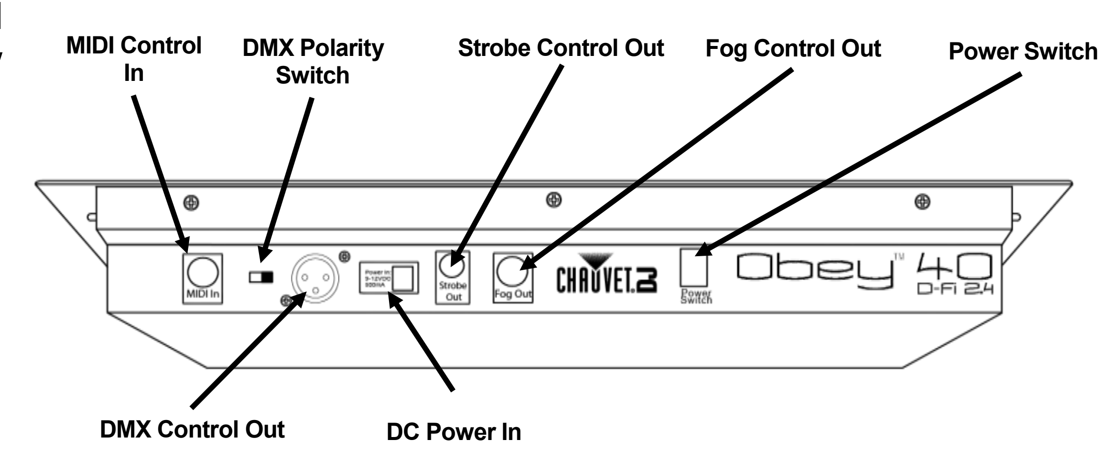
Control Descriptions

Button or Fader	Description
<FIXTURES 1>–<FIXTURES 12>	Buttons that select lights to control and set the default DMX addresses of the channel faders. The corresponding LEDs indicate when a light is selected. **Note: These buttons are inclusive. Pressing one, then another, selects both lights. To deselect a light, press it again and make sure the LED indicator is off.**
<Strobe>	Button that controls one or more strobes, and its LED that indicates the strobe is on and the rate at which it is strobing.
Audio Sensitivity Knob	Knob that adjusts the boards sensitivity to sound and music.
D-Fi™ Setup DIP Switches	DIP switches that select the D-Fi™ channels and modes.
<D-Fi™ Auto Sync>	Button that syncs the Obey™ 40 D-Fi 2.4 with other D-Fi™ products.
D-Fi™ Signal LED	LED that indicates the state of the D-Fi™ signal.
<SCENES 1>–<SCENES 8>	Buttons that select a scene to save to, or playback from. These are used in conjunction with **<Bank Up>** and **<Bank Down>**.
D-Fi™ Antenna	Antenna that transmits D-Fi™.
LCD Display	Display that shows various types of information about current selections and whether it is in Program or Playback mode: · Step/Time - shows the current chase and scene, except when the faders are moving. Then it shows the value of the fader that is moving. · Blackout - indicates that blackout is active and the board is not sending DMX signals. · Step – shows the current scene in the current step of the current chase in Playback mode or shows that the board is adding steps to a chase in Program mode. · Program - indicates that the board is in Program mode. · Music Trigger - indicates that the board is in Music Trigger mode. · Auto Trigger - indicates that the board is in Auto Trigger mode. · Chase - shows the current chase in Playback or Program mode. · Scene - shows the current scene in Playback or Program mode. · Bank - shows the current bank in Playback or Program mode.
<Bank Up>	Button that moves up through banks of scenes, or up through the steps in a chase.

Control Descriptions

Button or Fader	Description
<Bank Down>	Button that moves down through banks of scenes, or down through the steps in a chase.
<Chase 1>– <Chase 6>	Buttons that select a chase to save to or playback from.
<Fog>	Button that controls one or more fog machines and its LED that indicates when the fog machine is at full temperature.
Fader LEDs	LEDs that indicate that the current fixture selection's faders has a custom assignment (Fade) or reversal (Rev Channel).
Page LEDs	LEDs that indicate which page of faders is active.
<Channel 1>– <Channel 16>	Channel faders that send DMX values to the products. Used in conjunction with **<FIXTURES 1>**–**<FIXTURES 12>**.
<Page Select>	Button that toggles between fader Page A and fader Page B.
<Speed Time>	Fader that adjusts the playback speed time—the time of the entire chase including all steps. Playback speed times range from 10 minutes to 0.1 second. The LED display shows speed times in minutes and seconds while the fader is moving, but returns to showing the current chase, scene and bank after the fader is moved. The display shows time for the fader as follows: · *XX˙XX* - with the dot at the top, shows minutes and seconds. · *XX***.***XX* - with the dot at the bottom, shows seconds and 10ths of seconds. Fader is also used to adjust select and set options in Program mode.
<Fade Time>	Fader that adjusts the playback fade time—the time of the change between each step of the chase. Playback speed times range from 0 seconds to 30 seconds. The LED display shows fade times in seconds while the fader is moving, but returns to showing the current chase, scene and bank after the fader is moved. The display shows time for the fader as follows: · *XX***.***XX* - with the dot at the bottom, shows seconds and 10ths of seconds. Fader is also used to adjust, select, and set options in Program mode.
<Program>	Button that toggles the board in and out of Program mode.
<Midi/Add>	Button that adds scenes and steps to chases in Program mode, and allows selection of a MIDI channel in MIDI mode.
<Auto/Del>	Button that selects auto playback mode, in which playback timing is controlled by the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders. Button is used to delete chases and scenes in Program mode.
<Music/Bank Copy>	Button that selects the music trigger, in which playback timing is controlled by music. Button also copies an entire bank of scenes in Program mode.
<Tap Sync/Display>	Button that sets the tap sync trigger in which playback is controlled by button tapping. Button is also used for various functions in program.
<Blackout>	Toggle button that stops all DMX transmission. Makes the lights go black. Stops the strobe and the fog. When blackout is on the LED display shows an indicator.

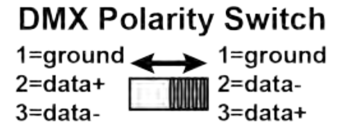
Back Panel View



Back Panel Ports

Port	Function
MIDI Control In	5-pin MIDI port for connecting to a MIDI board.
DMX Polarity Switch	Toggle switch for changing DMX polarity.
Strobe Control Out	¼-inch mono port for connecting to one or more strobes in a daisy chain.
Fog Control Out	5-pin DIM port for connecting to one or more fog machines.
Power On/Off switch	Toggle switch that turns the Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 on and off.
DMX Control Out	3-pin DMX port for connecting to the products.
Power DC In	External PSU port that connects to the power source.

DMX Polarity





All CHAUVET® lights use a negative pin 2 and positive pin 3, so the polarity switch should be set as shown above and in Back Panel View (towards the DMX Control Out port). Other manufacture's products might be different. See the individual product's User Manual for specific information



For more information about DMX, download the DMX Primer from www.chauvetlghting.com.

3. SETUP

AC Power

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 has an auto-ranging external power supply, that works with an input voltage range of 100 to 240 VAC, 50/60 Hz. It runs on 9 VDC, 500 mA.

Before turning on the power, make sure the line voltage is within the range of accepted voltages as listed on the label affixed to the product or as described in Technical Specifications in this document.

The listed rating indicates average current draw under normal conditions.



- **Always connect the board to a grounded circuit.**
- **Never connect the board to a rheostat or dimmer circuit.**

Mounting

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 may be mounted in any position; make sure adequate ventilation is provided around the product.

Setting Up The Board

In order to use the Obey™ 40 D-Fi 2.4 it must be configured for wireless D-Fi™ use, or connected to the products with DMX cables. The products must also be configured for wireless D-Fi™ use, or connected with DMX cables. The products must also be set to the correct DMX addresses.

The sections below described D-Fi™ Configuration, DMX Cabling, and DMX Addressing.



Reset the Obey™ 40 D-Fi 2.4 before using it for the first time. For more information see Resetting The Board.

D-Fi™ Configuration

The D-Fi™ is configured with the DIP switches on the front panel above the sound sensitivity knob. The D-Fi™ channel can be selected manually or automatically. The Obey™ 40 D-Fi 2.4 can transmit D-Fi™ or receive D-Fi™.

- **Almost every use of the Obey™ 40 D-Fi 2.4 requires it to transmit D-Fi™.**
- **The only time the Obey™ 40 D-Fi 2.4 should be configured to receive D-Fi™ is when another system is controlling it.**
- **When the Obey™ 40 D-Fi 2.4 is configured to receive D-Fi™ it cannot transmit D-Fi™ and it must be connected to the lights with DMX cables.**

Configuration Notes

Transmitting D-Fi™ requires the following:

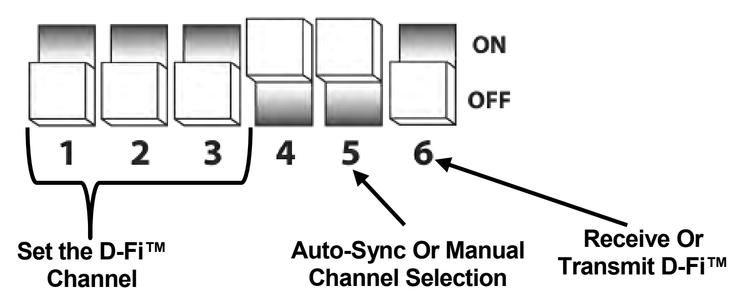
- The Obey™ 40 D-Fi 2.4 is configured to transmit.
- The products are D-Fi™ compatible and configured to receive.
- The Obey™ 40 D-Fi 2.4 and the products are all configured either to Auto-Sync, or set to the same channel with Manual Channel Selection.
- The Obey™ 40 D-Fi 2.4 is within 300 ft of the D-Fi™ lights.
- There are no large solid objects, such as walls, large pieces of concrete, or solid metal structures between the Obey™ 40 D-Fi 2.4 and the lights receiving D-Fi™.



Manual Channel Selection mode is recommended, but either mode works.

DIP Switches

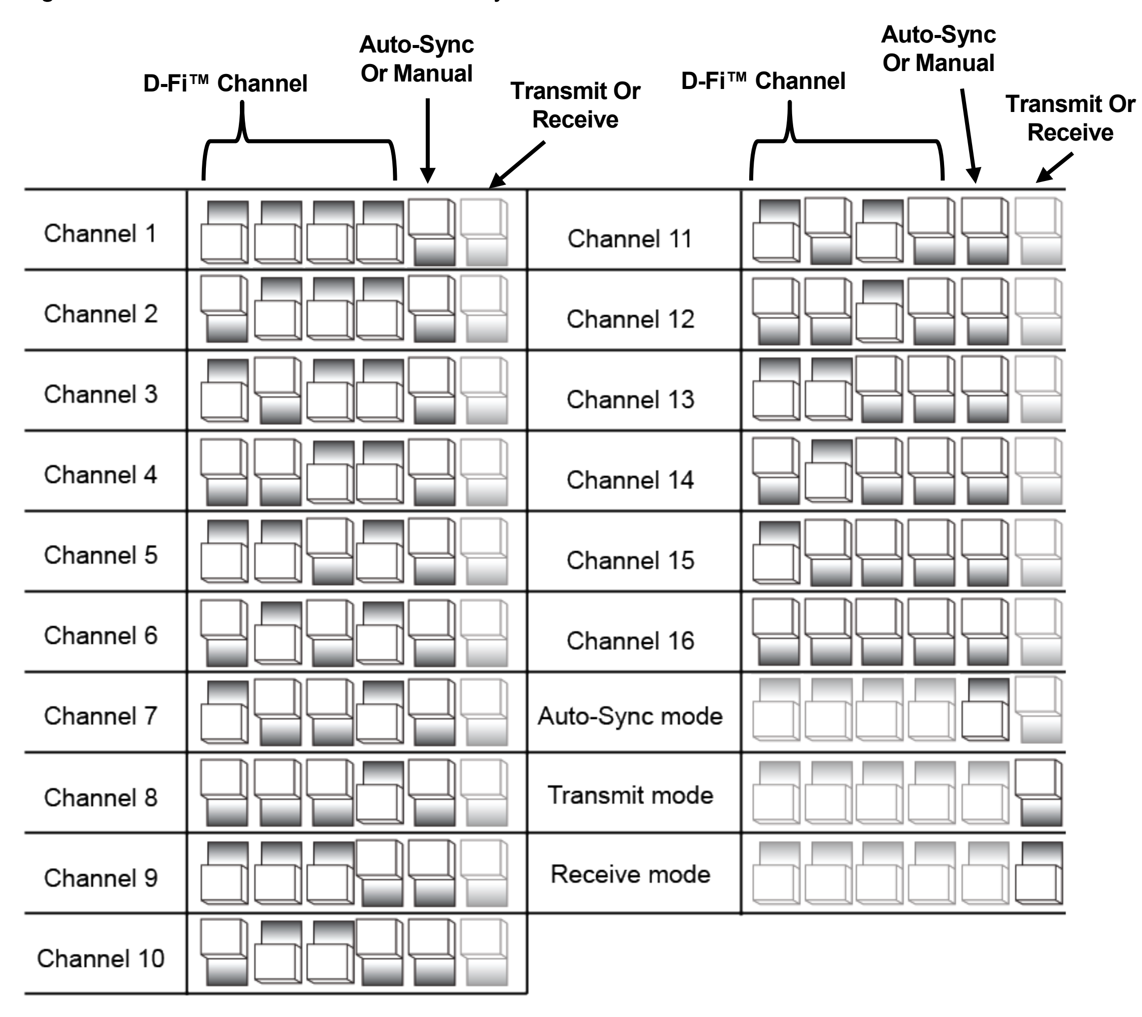
The 6 DIP switches that configure D-Fi™ on the Obey™ 40 D-Fi 2.4 are shown below:



- DIP switches 1 thru 4 set the D-Fi™ channel, but DIP switch 5 must be in the ON position for DIP switches 1 thru 4 to have any effect.
- DIP switch 5 toggles between the D-Fi™ Channel Selection modes: Auto-Sync (OFF) and Manual (ON).
- DIP switch 6 toggles between Transmit D-Fi™ (ON) and Receive D-Fi™ (OFF).

For a list of DIP switch combinations, see DIP Switch Settings in this manual or the DIP switch settings table affixed to the bottom of the Obey™ 40 D-Fi 2.4.

DIP Switch Table



Using Manual Channel Selection

Manual Channel Selection is recommended. It tells the Obey™ 40 D-Fi 2.4 which channel to use for D-Fi™ transmission. To use Manual Channel Selection for configuring D-Fi™, do the following:

1. Turn on all the other D-Fi™ products and set them all to the same channel. For instructions on how to do this see each product's User Manual.
2. Turn off the Obey™ 40 D-Fi 2.4.
3. Set the board to the same channel as the products by setting the DIP switches. For more information, see DIP Switch Table.
4. Make sure DIP switch 6 is in the ON position.
5. Turn on the Obey™ 40 D-Fi 2.4. The Signal LED shows a fast blink.

Using Auto-Sync Channel Selection

Auto-Sync Channel Selection triggers a negotiation between the Obey™ 40 D-Fi 2.4 and all the other D-Fi™ products to settle on a channel for D-Fi™ transmission. To use Auto-Sync for configuring D-Fi™, do the following:

1. Turn on all the other D-Fi™ products and set them to Auto-Sync. For instructions on how to do this see each product's User Manuals.
2. Turn off the Obey™ 40 D-Fi 2.4.
3. Set the board to Auto-Sync by setting DIP switch 5 to the OFF position.
4. Make sure DIP switch 6 is in the ON position.
5. Turn on the Obey™ 40 D-Fi 2.4. The Signal LED shows a solid light.
6. Press **<Auto>** and hold it down for at least 15 seconds. The Signal LED will begin a fast flash when the board is communicating with the other products.
7. Continue holding **<Auto>** until all the other D-Fi™ products indicate that they are receiving. For information on this, see each product's User Manuals.



CHAUVET® D-Fi™ products User Manuals can be found on the web site at http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.



The Obey™ 40 D-Fi 2.4 must be within 300 ft of the products receiving D-Fi™ and there must be no significant obstructions between the Obey™ 40 D-Fi 2.4 and the other products.



- **Set all the other products before setting the Obey™ 40 D-Fi 2.4.**
- **Make sure the Obey™ 40 D-Fi 2.4 is off before changing the DIP switch settings.**

D-Fi™ Signal Indicator

The D-Fi™ signal indicator provides information about the D-Fi™ status of the Obey™ 40 D-Fi 2.4. The table below presents the various states of the indicator and what each state means.

Indicator LED	Mode	Meaning
Solid Light	Auto-Syncing	No connection yet. Waiting for Auto-Sync to finish
Slow Blink	Receive	Ready to receive
Fast Blink	Receive	Receiving data
	Transmit	Transmitting or ready to transmit.
	Auto-Syncing	Connection established. Auto-Sync is finished.

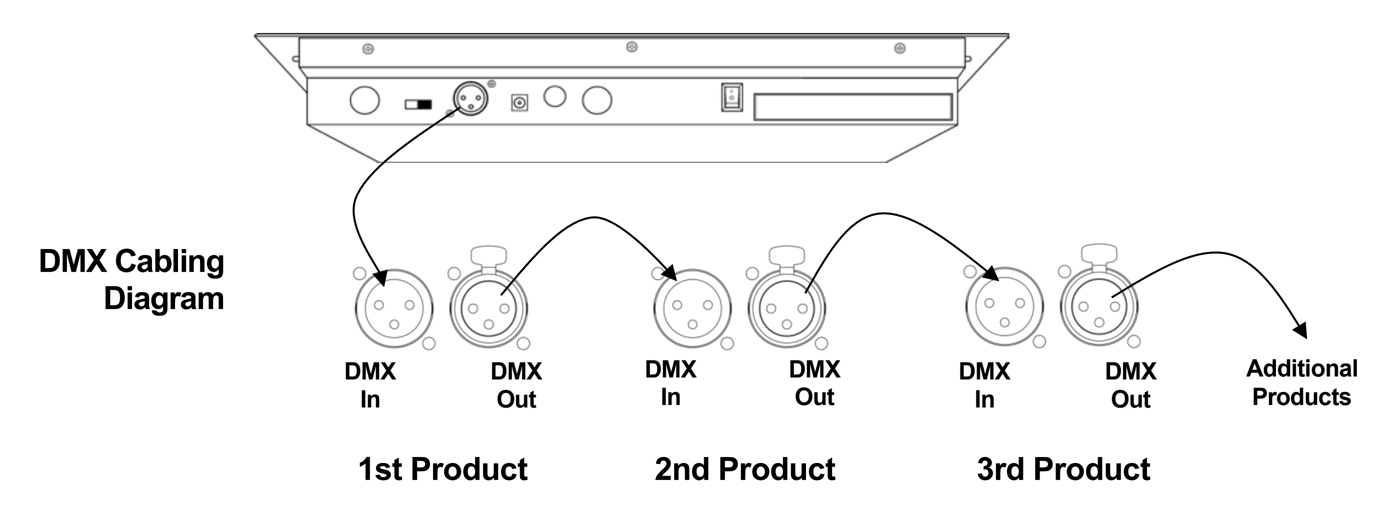
DMX Cabling

DMX cabling can be used along with D-Fi™ transmission, or instead of D-Fi™ transmission, for products that are not D-Fi™ compatible. To use DMX cabling connect the DMX cable from DMX Out of the board to DMX In of the first product in the rig.

Then connect another DMX cable from DMX Out of the first product in the rig to DMX In of the next product.

Continue connecting until all the products are connected.

DMX Cabling Diagram

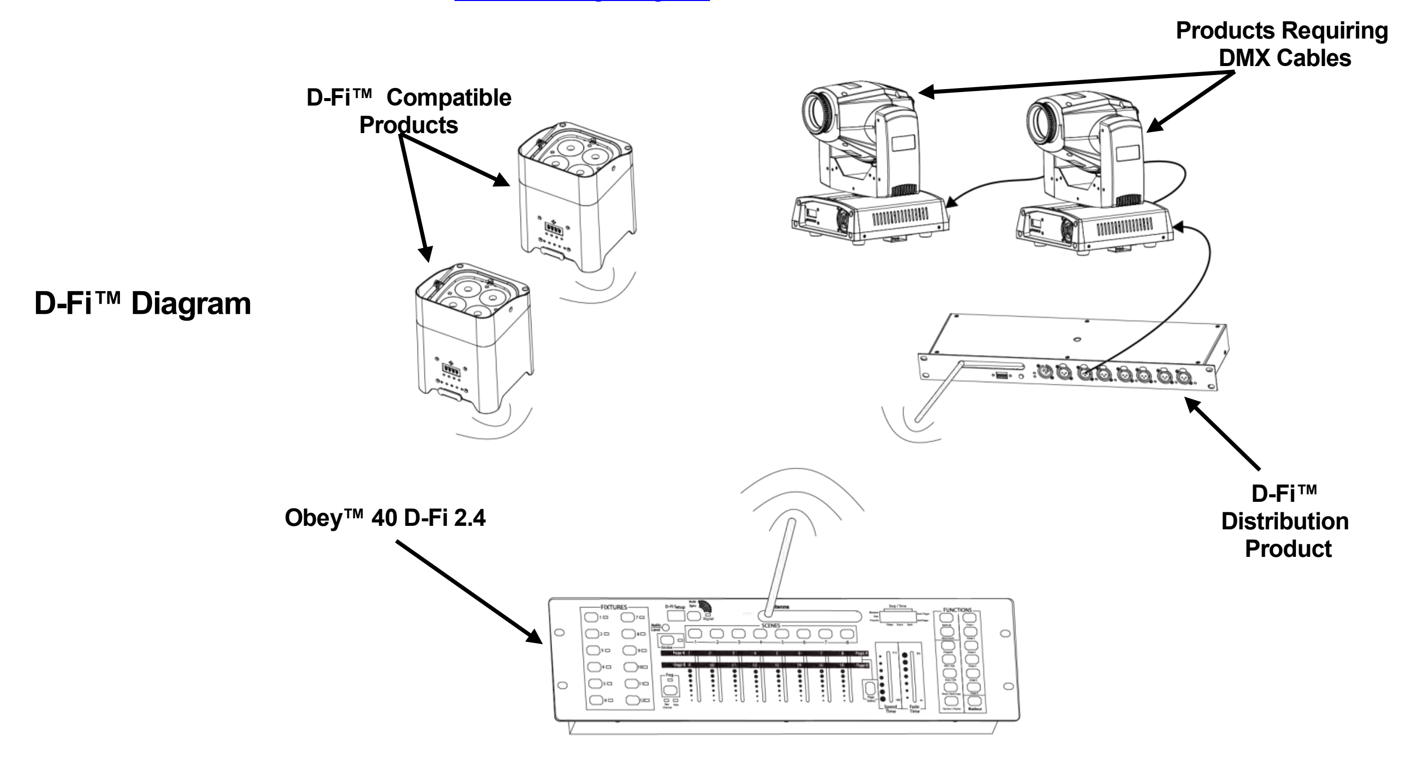


D-Fi™ Communication

D-Fi™ communication can be used alone, or incombination with DMX cabling. Products that are D-Fi™ compatible receive D-Fi™ signal directly from the Obey™ 40 D-Fi 2.4, and products that require DMX cabling can be connected to D-Fi™ distribution products, such as D-Fi™ Hub and D-Fi™ Stream 6 which receive the D-Fi™ signal and send it out via DMX cables.

Products that require DMX cables can also be connected directly to the Obey™ 40 D-Fi 2.4 as shown above in DMX Cabling Diagram.

D-Fi™ Diagram



DMX Addressing

The Obey™ 40 D-Fi 2.4 uses DMX addressing. The board controls lights with specific DMX addresses and the lights must be addressed correctly for the board to control them.

More than one light can have the same DMX address, but lights with the same DMX address should be the same type of light.

Below is a chart showing the Obey™ 40 D-Fi 2.4 DMX addresses ranges with their corresponding fixture buttons.

DMX Addressing Chart

Address	Fixture Button
1–16	**<FIXTURES 1>**
17–32	**<FIXTURES 2>**
33–48	**<FIXTURES 3>**
49–64	**<FIXTURES 4>**
65–80	**<FIXTURES 5>**
81–96	**<FIXTURES 6>**
97–112	**<FIXTURES 7>**
113–128	**<FIXTURES 8>**
129–144	**<FIXTURES 9>**
145–160	**<FIXTURES 10>**
161–176	**<FIXTURES 11>**
177–192	**<FIXTURES 12>**

After the products are addressed, the board controls them with the **<FIXTURES>** buttons. For example:

- Any product or products addressed at **49** are controlled with **<FIXTURES 4>**.
- Any product or products addressed at **145** are controlled with **<FIXTURES 10>**.

Faders and Pages

The Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 has 8 channel faders on 2 fader pages for a total of 16 channels.

Faders control different DMX addresses depending on which page is active and which fixture button is pressed.

Pages are a method for controlling 16 channels with only 8 channel faders. Toggling between pages toggles between two DMX addresses for the fader. When Page A is active, the faders are numbered 1–8. When Page B is active, the faders are numbered 9–16.

The **<Page Select>** button toggles between active pages. The Page A and Page B LEDs indicate which page is active.

When Page A is active, the channel faders control the first 8 DMX addresses of the selected light.

When Page B is active, the channel faders control the second 8 DMX addresses of the selected light.

Fader DMX Addresses

The default fader DMX addresses are determined by the combination of **<FIXTURES>** buttons and Page A or Page B. For example:

- When **<FIXTURES 1>** is selected, the default DMX addresses of the channel faders are 1–16. DMX 1–8 when Page A is active and DMX 9–16 when Page B is active.
- When **<FIXTURES 7>** is selected, the default DMX addresses of the channel faders are 97–112. DMX 97–104 when Page A is active and DMX 105–112 when Page B is active.

When 2 fixture buttons are selected each fader has 2 different default DMX addresses. For example:

- When **<FIXTURES 1>** and **<FIXTURES 7>** are selected, channel fader 1 has DMX addresses of both 1 and 97.

Fader Customizations

Fader customizations are very powerful tools, but are not required. The Obey™ 40 D-Fi 2.4 can control a substantial lighting rig without any fader customization.

Fader customization is one of two things:

- Fader assignment which changes the default DMX address of a channel fader.
- Fader reversal which reverses the fader output.

Fader assignment changes the DMX address of a fader within a fixture button, so that 2 lights, assigned to different fixture buttons and with different DMX channel configurations can be controlled from a single channel fader. See Creating A Fader Assignment for more information.

Note: Refer to the products' User Manuals for information about DMX channel configurations.

Fader reversal changes the order of the DMX values sent out as the channel fader moves. In normal mode a channel fader sends out a higher DMX value as it moves upward, sending out the value 0 at the bottom and 255 at the top. When a fader is reversed, it sends out the value 255 at the bottom and 0 at the top. See Creating A Fader Reversal for more information.

The fader LEDs indicate when a fader has been customized or reversed.

Creating A Fader Assignment

A fader assignment is when the default DMX address of a fader is changed. Fader assignment is a powerful tool that is helpful in certain situations, but it is not required.

The following instructions describe how to create a fader assignment for a specific fader, but fader assignments can be created for any fader within any fixture button.

To create a fader assignment and change the DMX address of **<FIXTURES 2> <Channel 7>** from 7 to 5, do the following:

1. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together to enter fader assignment customization.
2. Press **<FIXTURES 2>**.
3. Check that **<FIXTURES 2>** is the only fixture button selected and press any lit fixture buttons to deselect them.
4. Move the **<Speed Time>** fader until the **0707** shows in the LED display.
5. Move the **<Fade Time>** until the **05** shows in the right side of the LED display.

Note: The LED display shows 0705 because 7 is the fader being customized, and 5 is the DMX address that will be assigned to fader 7.

6. Press **<Midi/Add>** to save the customization.
7. Move the **<Speed Time>** fader until the **0505** shows on the LED display.
8. Move the **<Fade Time>** fader until **0516** shows on the LED display.
9. Press **<Midi/Add>** to save the setting.

Note: Steps 7–9 reassign fader 5 to an unused DMX address, so that fader 5 and fader 7 are not both trying to send to DMX address 5.

10. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together to exit fader assignment customization.





- **Each channel fader within a fixture selection can send values to only one DMX address. So if a fader's default DMX address is reassigned, that fader must be given another DMX address.**
- **Custom fader assignments can only be removed by performing a soft reset. However resetting the board removes all other board customizations and programming.** **See Resetting The Board for more information.**

Copying A Fader Assignment

Fader assignments can be copied from one fixture button to another.

To copy the fader customization from **<FIXTURES 2>** to **<FIXTURES 11>** do the following:

1. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together to enter fader assignment customization.
2. Press and hold **<FIXTURES 2>**.
3. Continue holding **<FIXTURES 2>**, and press and hold **<FIXTURES 11>**.
4. Continue holding **<FIXTURES 2>** and **<FIXTURES 11>** and press and hold **<Midi/Add>**.
5. Continue holding **<FIXTURES 11>** and **<MIDDI/Add>**, but release **<FIXTURES 2>**.
6. Continue holding **<Midi/Add>**, but release the **<FIXTURES 11>**.
7. Release **<Midi/Add>**.
8. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together to exit fader assignment customization.



Copying a custom fader assignment will not copy a reverse fader.

Creating A Fader Reversal

A fader reversal is when the order of values sent by a fader is reversed. Instead of sending the highest value when the fader is up, a reversed fader sends the lowest value when the fader is up.

Fader reversals are a powerful tool, but they are not required.

The following instructions describe reversing a specific fader, but any fader, within any fixture button, can be reversed.

To reverse **<Channel 12>** on **<FIXTURES 9>**, do the following:

1. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together 2 times to enter fader reversal customization.
2. Press the **<FIXTURES 9>**.
3. Move the **<Speed Time>** fader until **12** shows in the LED display
4. Move the **<Fade Time>** all the way up to activate fader reversal. The character to the right of 12 in the LED display will change.
5. Press **<Midi/Add>** to save the setting.
6. Press **<Program>** and **<Tap Sync/Display>** together 2 times to exit fader reversal customization.

Resetting The Board

Resetting the board clears out all customizations and programming, and returns the board to its factory default settings. The board should be reset for new shows that require new customizations and configurations. Resetting the Board can be used to clear out odd behaviors after many customizations.

To reset the board, do the following:

1. Turn the board off.
2. Press and hold **<Bank Up>** and **<Auto/Del>** together.
3. While still pressing **<Bank Up>** and **<Auto/Del>**, turn the board on. The LED display flashes to indicate a successful operation.



- **Resetting the board erases all scenes, chases, and customizations.**
- **Resetting the board can take up to 30 seconds.**

4. PROGRAMMING

Program Mode

Program mode is used to program for playback. In Program mode lighting looks are created and saved for playback. There are three parts to programming for playback.

1. Programming lights: selecting and controlling them to create looks.
2. Programming scenes: saving the looks into scenes.
3. Programming chases: saving the scenes into chases.

The next section describes how to program lights, scenes, and chases, and how to modifying and delete scenes and chases.



- **Lights can be controlled in Playback mode, but the looks created in Playback mode cannot be saved.**

Entering Program Mode

To enter Program mode do the following:

1. Turn the board on.
2. Press and hold **<Program>** for three seconds.
3. The program indicator light, in the lower left corner of the LED Display, comes on.
4. Release **<Program>**.

Exiting Program Mode

To exit Program mode, do the following:

1. Press and hold **<Program>** for three seconds.
2. The program indicator light, in the lower left corner of the LED Display, goes out and the blackout indicator light goes on.
3. Release **<Program>**.



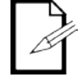
Blackout activates whenever the board exits Program mode. Blackout must be deactivated to see the lighting looks. **See <Blackout> for more information.**

I. Programming Lights

Programming lights is controlling them with the faders to set colors, positions, and operating modes. The result of controlling lights is a look.

Programming lights in Program mode and creating looks is the first part of programming for playback.

Playback is when the programmed looks are played back for a show. The looks are played back from scenes and chases. See 5. Playback for more information. Lights can be controlled in Playback mode, but looks created in Playback mode cannot be saved.



- **Refer to the light's user manual for information about the light's DMX channel assignments. User Manuals for CHAUVET® products are on the CHAUVET® website at http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/**
- **Programming for playback can only be done in Program mode.**
- **Fixture buttons are inclusive. More than one light can be selected at a time. Pay attention to the fixture button LEDs because they indicate which lights are selected.**
- **Two fixtures can be programmed at the same time, but they should have the same or DMX channel assignments.**
- **The instructions below use specific lights, scenes, banks, and chases, but the operations can be performed on any light, scene, bank, or chase.**

Programming Two Products

Programming products is sending DMX values to them to control them and create a look.

The general steps for programming a product are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Press one or more **<FIXTURE>** buttons to select one or more products.
3. Move the channel faders to control the product or products—use **<Page Select>** to move between fader pages.
4. Repeat steps 2–4 as needed for other products.
5. Save the look into a scene. See Creating A Scene.
6. Exit Program mode.

Note: If the look is not saved to a scene it will be lost when Program mode is exited.

The specific instructions below describe programming a 12-channel product on **<FIXTURES 3>** and a 15-channel product on **<FIXTURES 5>**.

1. Enter Program mode.
2. Press **<FIXTURES 3>**. Its LED comes on and it is selected.
3. Move any of the 8 channel faders to send DMX values to the first 8 channels of **<FIXTURES 3>**. The light responds to the faders.
4. Press **<Page Select>**. The **Page B LED** comes on and the **Page A LED** goes out. Fader Page B is now active.
5. Move any of the first 4 channel faders to send DMX values to the last 4 channels of **<FIXTURES 3>** and the product responds to the faders.
6. Press **<FIXTURES 5>**. Its LED comes on and it is selected. Now both lights are selected.
7. Press **<FIXTURES 3>**. Its LED goes out and it is no longer selected. Now only **<FIXTURES 5>** is selected.
8. Press **<Page Select>.** The **Page A LED** comes on and the **Page B LED** goes out. Fader Page B is now active.
9. Move any of the 8 faders to send DMX values to the first 8 channels of **<FIXTURES5>**. The light responds to the faders.
10. Press **<Page Select>**. The **Page B LED** comes on and the **Page A LED** goes out. Fader Page B is now active.
11. Move any of the first 7 faders to send DMX values to the last 7 channels of **<FIXTURES 5>**. The light responds to the faders.
12. Repeat steps 2–11 as needed for other products.
13. Save the look into a scene. See Creating A Scene.

Note: If the look is not saved to a scene it will be lost when Program mode is exited.

II. Programming Scenes

Programming scenes is saving lighting looks to scenes.

Programming scenes is the second part of the programming for playback. And it can be the last part because scenes can be played without being part of a chase. See Scene Playback for more information.

The Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 has 30 banks with 8 scenes each, so saving a scene involves selecting the bank and the scene.



In scene playback, scenes are played back in number order, by bank. So when programming for scene playback, make sure the changes from scene 1 to scene 2 to scene 3 make sense.

Creating A Scene

Creating a scene is saving lighting look to scene button so the look can be played back in Playback mode. The general steps for creating a scene are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Program lights to make a look. See Programming Two Products.
3. Use the bank buttons to select the bank into which the scene will be created. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
4. Save the look by pressing **<Midi/Add>** and then a scene button with in a bank.
5. Repeat steps 2–3 as needed for other looks and scenes.
6. Exit Program mode.
7. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe saving a look as **<SCENES3>** of bank 15.

1. Enter Program mode.
2. Program one or more lights until the look is right. See Programming Two Products.
3. Press **<Midi/Add>**.
4. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **15** shows in the LED display just above the word Bank.
5. Press **<SCENES 3>**. The LED display and fixture LEDs flash to indicate a successful operation.
6. Repeat steps 2–5 with as needed for other looks and scenes.
7. Exit Program mode.
8. Reset all the channel faders to 0.
9. Press **<Blackout>** to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Deleting A Scene

Deleting a scene is removing a look from a scene button so it cannot be played back in Playback mode.



Deleting a scene that has been saved as a step in a chase will also delete the step in the chase.

The general instructions for deleting a scene are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Use bank buttons to go to the bank where the scene to be deleted is stored. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
3. Delete the scene by pressing **<Auto/Del>** and then the scene button.
4. Repeat steps 2–3 as needed for other scenes.
5. Exit Program mode
6. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

Note: A scene can be deleted in Program mode when it is active in Playback mode.

The specific instructions below describe deleting **<SCENES 4>** of bank 2.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **2** shows on the LED display just above the word Bank.
3. Press and hold **<Auto/Del>** and then press **<SCENES 4>**. The LED display and fixture LEDs flash to indicate a successful operation.
4. Repeated steps 2–4 as needed for other scenes.
5. Exit Program mode.
6. Reset all the channel faders to 0.

Press **<Blackout>**to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Deleting A Bank of Scenes

Deleting a bank of scenes is deleting all 8 scenes in a bank so they cannot be played back in Playback mode. The general instructions for deleting a bank of scenes is as follows:

1. Enter Program mode
2. Use bank buttons to go to the bank to be deleted. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
3. Press and hold **<Auto/Del>** and **<Music/Bank Copy>** together. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
4. Repeat steps 2–3 as needed for other banks.
5. Exit Program mode.
6. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe deleting bank 30.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **30** shows in the LED display just above the word Bank.
3. Press and hold **<Auto/Del>** and **<Music/Bank Copy>** together. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
4. Repeat steps 2–3 as needed for other banks.
5. Exit Program mode.
6. Reset all the channel faders to 0.
7. Press **<Blackout>**to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Deleting All Scenes

Deleting all scenes is removing all the scenes that have been saved in any one of the banks.

To delete all the scenes in the board, but not delete the fader customizations, do the following:

1. Turn the board off.
2. Press and hold **<Bank Down>** and **<Program>**.
3. Continue holding **<Bank Down>** and **<Program>** and turn the board on.
4. Continue holding **<Bank Down>** and **<Program>** until the LED display and fixture button LEDs flash**.**
5. Release **<Bank Down>** and **<Program>**.

III. Programming Chases

Programming chases is saving scenes as steps in chases.

Programming chases is the third part of the programming for playback. There must be scenes already saved in the board before chases can be programmed.

Creating A Chase From Individual Scenes

Creating a chase from individual scenes is saving individual scenes into individual steps in a chase—the scenes can be saved into the steps in any order.

The general instructions for creating a chase from individual scenes are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Press a chase button to select the chase to be created.
3. Use the bank buttons and the scene buttons to locate the scene that will be saved as a step in the chase. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
4. Press **<Midi/Add>** two times to save the scene into a step.
5. Repeat steps 3–4 to add more scenes into steps, or steps 2–4 to add more chases.
6. Exit Program mode.
7. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

Note: Scenes are saved into steps in sequential order—the first scene saved to the chase goes into step 1, the second scene saved to the chase goes into step 2, and so on.

The specific instructions below describe creating **<Chase 1>** as a 3-step chase made up of **<SCENES 3>** from bank 15, **<SCENES 4>** from bank 2, and **<SCENES 8>** from bank 1.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Chase 1>**.
3. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **15** shows in the LED display just above the word Bank.
4. Press **<SCENES 3>**. The lights show **<SCENES 3>** in Bank 15.
5. Press **<Midi/Add>** 2 times. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
6. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **2** shows in the LED display just above the word Bank.
7. Press **<SCENES 4>**. The lights show **<SCENES 4>** in bank 2.
8. Press **<Midi/Add>**. 2 times. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
9. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **1** shows in the LED display just above the word Bank.
10. Press **<SCENES 8>**. The lights show **<SCENES 8>** in bank 1.
11. Press **<Midi/Add>** 2 times. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
12. Repeat steps 3–11 as needed for other steps, or repeat steps 2–11 as needed for other steps.
13. Exit Program mode.
14. Reset all the channel faders to 0.
15. Press **<Blackout>** to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Creating A Chase From A Bank Of Scenes

A quick and efficient way to program is to create 8 looks in 8 scenes of one bank and then save the entire bank into a chase. The scenes will playback in number order 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, in a loop.

The general instructions for creating a chase from a bank of scenes are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Press a chase button to select the chase to be created.
3. Use the bank buttons to select the bank to be saved into the chase. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
4. Press **<Music/Bank Copy>** and **<Midi/Add>** simultaneously.
5. Repeat steps 3-4 as needed to add more banks to the currently selected chase, or repeat steps 2–4 as needed for other chases.
6. Exit Program mode.
7. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe creating **<Chase 5>** from the scenes in bank 12.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Chase 5>**.
3. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **12** shows in the LED display just above the word Bank.
4. Press **<Music/Bank Copy>** and **<MIDI/Add>** simultaneously. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
5. Repeat steps 3-4 as needed to add more banks to the currently selected chase, or repeat steps 2–4 as needed for other chases.
6. Exit Program mode.
7. Reset all the channel faders to 0.
8. Press **<Blackout>** to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Modifying A Chase

Modifying a chase is inserting a step into the middle of the chase, or removing a step.

Note: To add a step to the end of a chase, follow the instructions in Creating A Chase From Individual Scenes.

Adding A Step To A Chase

Adding a step to a chase is inserting it in the middle of the chase. To add a step to the end of a chase, follow the instructions in Creating A Chase From Individual Scenes. The general instruction for inserting a step in the middle of the chase are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Use the chase buttons to select the chase to which the scene will be added.
3. Use the bank buttons to select the bank that has the scene to be added. The LED display shows the current bank just above the word Bank.
4. Press <**Tap Sync/Display>** so the display shows the steps in the selected scene.
5. Use the bank buttons to select the step of the chase after which the new step will be inserted. The LED display shows the current step just above the word Scene.
6. Press **<Midi/Add>** and then the scene button of the scene that will be saved into the step.
7. Repeat steps 3–6 as needed for other steps, or repeat steps 2–6 as needed for other chases.
8. Exit Program mode.
9. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe how to add **<SCENES8>** from bank 12 to the existing **<Chase 5>,** and insert it after step 4.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Chase 5>**.
3. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **12** shows in the LED display just above the word Bank. The board is now in bank 12.
4. Press **<Tap Sync/Display>**.
5. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **4** shows in the LED display just above the word Bank. The board is now at step 4 of **<Chase 5>**.
6. Press **<MIDI/Add>**.
7. Press **<SCENES 8>**.
8. Press **<MIDI/Add>**. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
9. Repeat steps 3–8 as needed for other steps, or repeat steps 2-8 as needed for other chases.
10. Exit Program mode.
11. Reset all the channel faders to 0.
12. Press **<Blackout>** to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Deleting A Step From A Chase

Deleting a step from a chase is removing a step from a chase, but it does not remove the scene saved into the step..



Deleting a step from a chase does not delete the scene in the step. The scene remains and can be saved into other chases, or played back on its own. See Deleting A Scene for information on how to delete a scene.

The general instructions for deleting a step are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Use the chase buttons to select the chase from which the step will be deleted.
3. Use the bank buttons to select the step to delete. The LED display shows the current step just above the word Bank.
4. Press **<Auto/Del>** to delete the step.
5. Repeat steps 3–4 or steps for other steps, or repeat steps 2–4 as needed for other chases.
6. Exit Program mode.
7. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe how to delete step 5 from **<Chase 5>**.

1. Enter Program mode.
2. Press **<Chase 5>**.
3. Press **<Tap Sync/Display>**.
4. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **5** shows in the LED display just above the word Bank.
5. Press **<Auto/Del>**. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
6. Repeat steps 3–5 or steps for other steps, or repeat steps 2–5 as needed for other chases.
7. Exit Program mode.
8. Reset all the channel faders to 0.
9. Press **<Blackout>** to deactivate blackout and allow DMX transmission from the board.

Deleting A Chase

Deleting a chase is removing the entire chase, but not the scenes saved into the chase. The general instruction for deleting a chase are as follows:

1. Enter Program mode.
2. Use the chase buttons to select the chase that will be deleted.
3. Press **<Auto/Del>** and the chase button simultaneously.
4. Repeat steps 2-3 as needed for other chases.
5. Exit Program mode.
6. Reset faders to 0 and deactivate blackout.

The specific instructions below describe how to delete **<Chase 3>.**

1. Enter Program mode.
2. Press **<CHASE 3>**.
3. Press **<Auto/Del>** and **<CHASE 3>** together. The LED display and fixture button LEDs flash to indicate a successful operation.
4. Repeat steps 2–3 as needed for other chases.
5. Exit Program mode.

Deleting All Chases

Deleting all chases removes all the programmed chases from the board, but it does not remove the scenes or any customizations. To delete all chases do the following:

1. Enter Program mode.
2. Press **<Auto/Del>** and **<Bank Down>** together.
3. Turn the board off while still holding **<Auto/Del>** and **<Bank Down>** together.
4. Turn the board on.

5. PLAYBACK

Playback Mode

Playback is used to play back saved scenes and chases. It is the mode to use when the show is happening. In playback mode the saved scenes and chases are triggered to play back. There are 4 playback types.

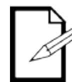
- Scene Playback - scenes can be triggered manually and automatically with timing set by the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders, the **<Tap Sync/Display>** button, or by music.
- Chase Playback - chases can be triggered automatically, with timing set by the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders, the **<Tap Sync/Display>** button, or music.
- Live Playback - "on the fly" playback is live control of the lights, identical to programming lights, but the looks are not saved.
- MIDI playback - scene and chase playback is triggered by MIDI input inputt the board.

It is possible to use all four playback types at once.

Scene Playback

Scene playback triggers a specific scene or scenes for playback. A scene can be triggered manually by pressing a scene button, and it will stay selected until another scene is triggered. Scenes in a bank can be played one after another in a loop with timing set by the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders, or the **<Tap Sync/Display>** button, or by music.

The LED display shows the current scene.



- **The scenes play back in number order within a bank.**
- **Only one bank can be played back at a time.**
- **Only programmed scenes will play back.**
- **Empty scenes will be skipped during playback.**

Manual Scene Playback

Manual scene playback is triggering a single scene by pressing the scene button. The general instructions for manual scene playback are as follows:

1. Make Auto Trigger or Music Trigger type playback is not selected.
2. Use the bank buttons to locate the bank of the scene that will be triggered.
3. Press the scene button. The lights will show the programmed scene.

The specific instructions below describe how to play back **<SCENES 2>** in bank 2 and then **<SCENES 8>** in bank 4.

1. Make sure that Auto Trigger and Music trigger type playback are not selected by checking the LED display to see if the AutoTrigger or the MusicTrigger indicators are on. See LED Display for more information.
2. If the AutoTrigger indicator is on, press **<Auto/Del>**. The indicator will go off.
3. I the MusicTrigger indicator is on, press **<Music/Bank Copy>**. The indicator will go off.
4. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **2** shows in the LED display just above the word Bank.
5. Press **<SCENES2>**. The lights show **<SCENES 2>**.
6. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **4** shows in the LED display just above the word Bank.
7. Press **<SCENES 8>**. The lights show **<SCENES 8>**.

Auto Scene Playback

Auto Scene playback is the triggering of an entire bank of 8 scenes to play in order in a loop, in other words, scenes1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, and so on, with the length of the scenes set by **<Speed Time>** and the scene-to-scene fade time set by **<Fade Time>**. The general instructions for Auto Scene playback are as follows:

1. Press **<Auto/Del>** to put the board in Auto Trigger type playback.
2. Use the bank buttons to select the bank of scene that will be played back.
3. Adjust the speed time of the loop with the **<Speed Time>**.
4. Adjust the fade time between scenes with **<Fade Time>.**

The specific instructions below describe how to playback all the scenes in bank 3, with a speed time of 8 seconds and a fade time of 0, do the following:

1. Press **<Auto/Del>** and the Auto Trigger indicator comes on.
2. Move the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders all the way down.
3. Press **<Bank Up>** or **<Bank Down>** until **3** shows in the LED display just above the word Bank. The lights will show either scene 1 in bank 3 or the currently selected scene in bank 3.
4. Move the **<Speed Time>** fader until the LED display shows **8.00**. The lights will start to move through the scenes in bank 3.



The board can switch between Auto, Tap Sync, and Music at any time during playback. Whatever button is pressed last determines the type of trigger used from playback

Auto Scene Playback Using Tap-Sync

Auto Scene playback using Tap Sync is the triggering of an entire bank of 8 scenes to play in order in a loop, in other words, scenes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, and so on, with the length of the scenes set by **<Tap Sync/Display>** and the scene-to-scene fade time set by **<Fade Time>**. The general instructions for Auto Scene playback using Tap Sync are as follows:

1. Make sure the board is in Auto type playback by checking the Auto Trigger indicator.
2. Use the bank buttons to select the bank of scene that will be played back.
3. Press **<Tap Sync/Display>** at least three times at the desired speed.
4. Use **<Fade Time>** to set the fade time between scenes.

Music Scene Playback

Music Scene playback is the triggering an entire bank of 8 scenes to play in order in a loop, in other words, scenes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, and so on, with the length of the scenes set by the timing of the music and the scene-to-scene fade time set by **<Fade Time>**. The general instructions for Music Scene playback are as follows:

To playback all the scenes in bank 3, with timing set by the music:

1. Press **<Music/Bank Copy>** to put the board in Music Playback mode, and the Music Trigger indicator comes on.
2. Use the bank buttons to select the bank of scene that will be played back.
3. Use **<Fade Time>** to set the fade time between scenes.

Chase Playback

Chase playback triggers a chase or chases for playback. Chases are triggered manually but loop through their steps automatically at a timing set by the **<Speed Time>** fader, or by the **<Tap Sync/Display>** button, or at a time set by the music.

The LED display shows the current chase and scene as the chase loops through its steps.



- **When more than one chase is triggered, the last chase pressed is the first one played back. Then the chases continue in number order.**
- **The LED does not display chase step numbers, but displays the chase and the scene in the current step.**

Auto Chase Playback

Auto chase playback is triggering one or more chases to play back with the length of the steps set by **<Speed Time>** and the scene to scene fade time set by **<Fade Time>** The general instructions for auto chase playback are as follows:

1. Use the chase buttons to select the chase that will be played back.
2. Press <Auto/Del>.
3. Adjust the speed time of the loop with the **<Speed Time>**.
4. Adjust the fade time between scenes with **<Fade Time>.**

The specific instructions below describe how to trigger **<Chase 1>** and **<Chase 2>** to play back with a speed time of 10 seconds and a fade time of 0, do the following:

5. Move the **<Speed Time>** and **<Fade Time>** faders all the way down.
6. Press **<Chase 1>.**
7. Press **<Chase 2>**.
8. Press **<Auto/Del>**.
9. Move the **<Speed Time>** a fader until the LED display shows **10.00**. The lights will start to move through the chases starting with the steps in **<Chase 2>.**



The board can switch between Auto, Tap Sync, and Music at any time during playback. Whatever button is pressed last determines the type of trigger used from playback

Auto Chase Playback Using Tap Sync

Auto chase playback using tap sync is triggering one or more chases to play back with the length of the scenes set by **<Tap Sync/Display>** and the scene to scene fade time set by **<Fade Time>**. The general instructions for auto scene chase playbcak using tap sync are as follows:

1. Make sure the board is in Auto type playback by checking the Auto Trigger indicator.
2. Use the chase buttons to select the chase that will be played back.
3. Press **<Tap Sync/Display>** at least three times at the desired speed.
4. Use **<Fade Time>** to set the fade time between scenes.

Music Chase Playback

Music chase playback is triggering one or more chases to play back with the length of the scenes set by the timing of the music and the scene to scene fade time set by **<Fade Time>**. The general instructions for music scene playback are as follows:

To playback all the scenes in bank 3, with timing set by the music:

1. Press **<Music/Bank Copy>** to put the board in music playback mode. The Music Trigger indicator comes on.
2. Use the chase buttons to select the chase that will be played back.
3. Use **<Fade Time>** to set the fade time between scenes.

MIDI Operation

MIDI from an external source can be used to trigger scenes and chases for playback.

Connect the MIDI source to the Obey™ with a 5 pin MIDI cable, and the Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 will respond to MIDI input.

The table below show which scenes and chases can be triggered by an external MIDI source.

MIDI Map

MIDI Note	Function (toggles trigger on and off)
00–07	Scenes 1–8, Bank 1
08–15	Scenes 1–8, Bank 2
16–23	Scenes 1–8, Bank 3
24–31	Scenes 1–8, Bank 4
21–39	Scenes 1–8, Bank 5
40–47	Scenes 1–8, Bank 6
48–55	Scenes 1–8, Bank 7
56–63	Scenes 1–8, Bank 8
64–71	Scenes 1–8, Bank 9
72–79	Scenes 1–8, Bank 10
80–87	Scenes 1–8, Bank 11
88–95	Scenes 1–8, Bank 12
96–103	Scenes 1–8, Bank 13
104–111	Scenes 1–8, Bank 14
112–119	Scenes 1–8, Bank 15
120	Chase 1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	Blackout

Fog Control

The Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 has a dedicated fog button that will work with compatible CHAUVET® fog machines. See the CHAUVET® website for available fog machines: www.chauvetlighting.com.

To operate one or more fog machines, do the following:

1. Connect the fog machines to the fog control out port on the back panel.

Note: See the fog machine's User Manual for information on linking more than one fog machine.

2. Turn on the fog machine or machines.
3. Wait for the **<Fog>** LED to come on.
4. Press **<Fog>** to generate fog.



The <Fog> LED indicates that the fog machine is at maximum temperature and ready to generate fog. When the LED is not on, the fog machine might still generate fog, but not for the maximum rated time.

Strobe Control

The Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 has a dedicated strobe button that will work with compatible CHAUVET® strobes. See the CHAUVET® website for available strobes: www.chauvetlighting.com.

To operate one or more strobes, do the following:

1. Connect the strobe or strobes to the strobe control out port on the back panel of the Obey™ 40 D-Fi™ 2.4.

Note: See the strobe's User Manual for information on linking more than one strobe.

2. Turn on the strobe or strobes.
3. Press **<Strobe>** to start the strobe.

Note: The <Strobe> button is a momentary button. The light will strobe for as long as the button is held down. When it is not pressed, the strobe is dark.



The LED indicator for the strobe button will flash at the same rate as the strobe.

Audio Sensitivity Knob

The audio sensitivity knob makes the board more or less sensitive to sounds. When the knob is as far clockwise as it can go, the board is the most sensitive to sound.

6. Technical Information

Maintenance

To maintain optimum performance and minimize wear, fixtures should be cleaned frequently. Usage and environment are contributing factors in determining frequency. As a general rule, fixtures should be cleaned at least twice a month. Dust build-up reduces light output performance and can cause overheating. This can lead to reduced lamp life and increased mechanical wear. Be sure to power off fixture before conducting maintenance.

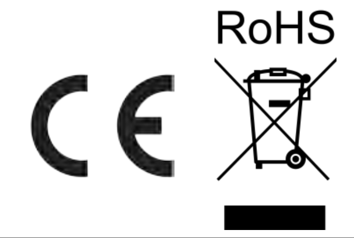
1. Unplug product from power.
2. Use a vacuum or air compressor and a soft brush to remove dust collected on external vents.
3. Clean all lenses when the fixture is cold with a mild solution of glass cleaner or isopropyl alcohol and a soft lint-free cotton cloth or lens tissue.
4. Apply solution to the cloth or tissue and drag dirt and grime to the outside of the lens.
5. Gently polish optical surfaces until they are free of haze and lint.



Always dry the parts carefully after cleaning them.

Technical Specifications

WEIGHT & DIMENSIONS	
Length	19 in (483 mm)
Width	3.5 in (89 mm)
Height	6.7 in (171 mm)
Weight	5.7 lb (2.6 kg)
POWER	
Input Voltage	9 VDC, 500 mA
External Power Supply	100–240 VAC, 50/60 Hz
INDOOR/OUTDOOR	
Rating	For indoor use only
Thermal	
Maximum ambient temperature	104 °F (40 °C)
Control & Programming	
Data output	3-pin XLR
Data pin configuration	pin 1 ground, pin 2 (-), pin 3 (+)
Total DMX control channels	192
Ordering Information	
Obey™ 40 D-Fi™ 2.4	OBEY40DFI2.4
Item Code	09080697
WIRELESS	
Operating Frequency	2.433 to 2.48 GHz
WARRANTY INFORMATION	
Warranty	2-year limited warranty



RETURNS

To return a product or request support:

- In the U.S., contact CHAUVET® World Headquarters (see Contact Us).
- In the UK or Ireland, contact CHAUVET® Europe Ltd. (see Contact Us).
- In Mexico, contact CHAUVET® Mexico (see Contact Us).
- In any other country, DO NOT contact CHAUVET®. Contact your distributor. See www.chauvetlighting.com for distributors outside the U.S., United Kingdom, or Ireland.



If you live outside the U.S., United Kingdom, Ireland, or Mexico, contact your distributor of record and follow their instructions on how to return CHAUVET® products to them. Visit our website for contact details.

Call the corresponding CHAUVET® Technical Support office and request a Return Merchandise Authorization (RMA) number before shipping the product. Be prepared to provide the model number, serial number, and a brief description of the cause for the return.

You must send the merchandise prepaid, in its original box, and with its original packing and accessories. CHAUVET® will not issue call tags.

Clearly label the package with the RMA number. CHAUVET® will refuse any product returned without an RMA number.



Write the RMA number on a properly affixed label. DO NOT write the RMA number directly on the box.

Before sending the product, clearly write the following information on a piece of paper and place it inside the box:

- Your name
- Your address
- Your phone number
- RMA number
- A brief description of the problem

Be sure to pack the product properly. Any shipping damage resulting from inadequate packaging will be your responsibility. FedEx packing or double-boxing are recommended.



CHAUVET® reserves the right to use its own discretion to repair or replace returned product(s).

CONTACT US

WORLD HEADQUARTERS - CHAUVET®

General Information
Address: 5200 NW 108th Avenue
Sunrise, FL 33351
Voice: (954) 577-4455
Fax: (954) 929-5560
Toll free: (800) 762-1084

Technical Support
Voice: (954) 577-4455 (Press 4)
Fax: (954) 756-8015
Email: tech@chauvetlighting.com

World Wide Web www.chauvetlighting.com

UNITED KINGDOM AND IRELAND - CHAUVET® Europe Ltd.

General Information
Address: Unit 1C
Brookhill Road Industrial Estate
Pinxton, Nottingham, UK
NG16 6NT
Voice: +44 (0)1773 511115
Fax: +44 (0)1773 511110

Technical Support
Email: uktech@chauvetlighting.com

World Wide Web www.chauvetlighting.co.uk

MEXICO - CHAUVET® Mexico

General Information
Address: Av. Santa Ana 30
Parque Industrial Lerma
Lerma, Mexico C.P. 52000
Voice: +52 (728) 285-5000

Technical Support
Email: servicio@chauvet.com.mx

World Wide Web www.chauvet.com.mx

Outside the U.S., United Kingdom, Ireland, or Mexico, contact your dealer. Follow their instructions to request support or to return a product. Visit our website for contact details.

1. Antes de Empezar

Qué va Incluido

- Obey™ 40 D-Fi 2.4
- Fuente de Alimentación Externa
- Tarjeta de Garantía
- Manual de Usuario

Instrucciones de Desembalaje

Desembale el Obey™ 40 D-Fi 2.4 con cuidado y compruebe que todas las piezas están en el paquete y en buen estado.

Reclamaciones

Si la caja o alguno de los contenidos parecen dañados a causa del transporte, guarde todo el paquete y tramite una reclamación con el transportista inmediatamente. Si no informa al transportista del daño inmediatamente, o si no guarda todo el embalaje, puede quedar anulada una reclamación.

Para otras incidencias, como componentes o piezas que falten, daños no relacionados con el transporte o daños no evidentes, presente una reclamación a CHAUVET® en el plazo de 7 días desde la entrega. Vea Contact Us.



Reinicie el Obey™ 40 D-Fi 2.4 antes de usar. Para más información vea Reiniciar la Mesa.

Convenciones

Convención	Significado
1—512	Un rango de valores
50/60	Un conjunto de valores
Page A	Una luz indicadora en la consola
15	Información mostrada en la pantalla LCD
Settings	Una opción de menú
Menu > Settings	Una secuencia de opciones de menú
<Enter>	Un botón

Símbolos

Convención	Significado
	Información crítica. Hacer caso omiso pude provocar fallos, averías en el producto o daño al operario.
	Información importante. Hacer caso omiso puede provocar fallos en el producto.
	Información útil.

Exención de Responsabilidad

La información y especificaciones contenidas en este Manual de Usuario están sujetas a cambio sin previo aviso. CHAUVET® no asume responsabilidad de ningún tipo por cualquier error u omisión, y se reserva el derecho a revisar o rehacer este manual en cualquier momento. La versión más reciente de este manual se puede descargar de http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.

Impreso en la R. P. China.

Publicación en formato electrónico por CHAUVET® en EE.UU.

Autor	Fecha	Editor	Fecha
L. Henry	02/05/14	A. Leon	05/05/14

El Producto de un Vistazo

Uso en Atenuador	X	**Programa Automático**	X
Uso en Exteriores	X	**Fuente de Alimentación con Detección Automática (auto-rango)**	P
Activado por Sonido	P	**Fusible Reemplazable**	X
DMX	P	**Reparable por el Usuario**	X
Maestro/Esclave	X		

Notas de Seguridad

Estas notas incluyen información importante de seguridad sobre el montaje, uso y mantenimiento de este producto. Lea estas notas antes de usar el producto.



- Conecte siempre el producto a un circuito con toma de tierra para evitar el riesgo de electrocución.
- Asegúrese de que el cable de alimentación no está retorcido ni estropeado.
- Desconecte siempre el producto de la fuente de alimentación antes de limpiarlo o cambiar el fusible.
- Nunca desconecte el producto de la fuente de alimentación agarrando o tirando del cable.
- Si monta el producto en alto, asegúrelo siempre con un cable de seguridad.
- Asegúrese de que no hay materiales inflamables cerca del producto cuando esté en funcionamiento.



- ¡El producto es para uso en interiores solamente! Está clasificado como IP20.
- No exponga el producto a lluvia o humedad.
- Asegúrese de que la tensión de la alimentación usada para el producto está dentro del rango establecido en la etiqueta o en el panel posterior del producto.
- Nunca conecte el producto a un atenuador o reostato.
- Instale siempre el producto en una ubicación con ventilación adecuada, y deje al menos a 20" (50 cm) entre el producto y las superficies adyacentes.
- Asegúrese de que no queda bloqueada ninguna ranura de ventilación en la carcasa del producto.
- No haga funcionar el producto a una temperatura ambiente superior a 104 °F (40 °C).
- Mueva siempre el producto por los lados de montaje.
- En caso de un problema grave de funcionamiento, deje de usar el producto inmediatamente.
- Nunca intente reparar el producto. Las reparaciones llevadas a cabo por personal no cualificado pueden provocar averías o funcionamiento defectuoso.
- Si necesita reparaciones, póngase en contacto con el centro de asistencia técnica autorizado más cercano. Vea Contacto para más información.



Guarde este Manual de Usuario para que le sirva de referencia. Si vende el producto a otro usuario, asegúrese de entregar este manual al nuevo dueño.

2. Introducción

Características

- Transmisor D-Fi™ integrado
- Funciona sin cables con todos los productos compatibles con D-Fi™.
- Salida DMX
- Controla hasta12 tipos distintos de luces, con hasta 16 canales cada una
- Controla múltiples luces simultáneamente
- Almacena y reproduce 240 escenas en 30 bancos de 8 escenas cada uno
- Almacena y reproduce 6 secuencias de 240 pasos cada una
- Admite personalizaciones de fader
- Reproduce múltiples secuencias en orden sucesivo
- Controla luces "al vuelo" en modo Reproducción
- Lanza secuencias y escenas con música, sincronización al toque o ejecución automática
- Admite entrada MIDI para lanzar escenas y secuencias
- Controla máquinas de niebla y estroboscopios con botones dedicados

Descripción del Producto

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 (la mesa) es un controlador pequeño y potente con un transmisor D-Fi™ integrado que posibilita el control sin cables de todos los productos compatibles con D-Fi™.

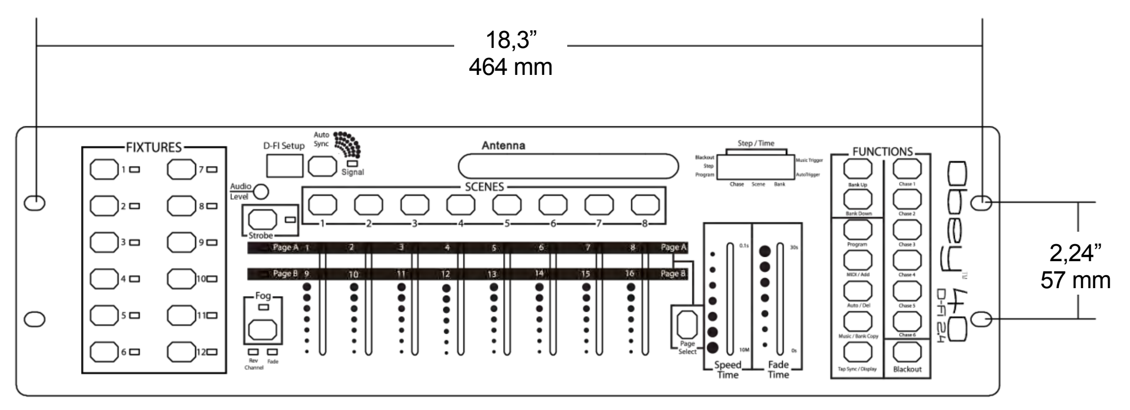
Tiene varios modos de reproducción y puede controlar hasta 192 canales de DMX dispuestos en 12 grupos, a los que se accede utilizando los botones **<FIXTURES>**. Cada botón **<FIXTURES>** está vinculado a 16 canales DMX predeterminados. Estos 16 canales están divididos en 2 grupos, a los que se accede usando **<Page Select>**, lo que permite que 8 deslizadores físicos controlen 16 canales.

Montaje

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene aberturas para montaje en un rack estándar de 19 pulgadas. También tiene pies de goma para poderlo apoyar sobre una mesa. La mesa D-Fi™ se debe colocar a no más de 300 ft de los productos D-Fi™ y donde no haya obstáculos significativos, como muros de hormigón o grandes estructuras macizas de metal.



Dimensiones de Montaje



Conceptos Wireless D-Fi™

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 utiliza una frecuencia Wireless para enviar señales DMX a los productos compatibles con D-Fi™, eliminando así la necesidad de largos cables DMX. La mesa debe estar a no más de 300 ft de los otros productos D-Fi™ y donde no haya obstáculos significativos, como muros de hormigón o grandes estructuras macizas de metal. En casos en los que alguno de los productos esté a más de 300 ft, se puede conectar a las luces un distribuidor D-Fi™ como el CHAUVET® D-Fi Hub o el D-Fi™ Stream 6, usando cables DMX. El distribuidor D-Fi™ recibe las señales DMX sin cables a través de D-Fi™ y las envía a las luces por medio de los cables DMX.

Conceptos de Programación

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 utiliza asignación de direcciones y valores DMX para controlar los productos. Vea Asignación de Direcciones DMX y Tabla de Asignación de Direcciones DMX para más información.

Los distintos diseños se crean usando los deslizadores para enviar valores DMX a los productos. Los diseños se guardan en escenas y las escenas se guaran como pasos dentro de secuencias. Las escenas y secuencias se reproducen a distintas velocidades y con distintos tipos de disparadores.

- Los diseños se crean en el modo Programa. Los productos se seleccionan con los botones de dispositivo. Los deslizadores se mueven para controlar los productos y crear diseños. Luego los diseños se guardan en escenas con los botones de escena, y las escenas se guardan en pasos de secuencias con los botones de secuencia. Vea 4. Programación para más información.
- Las escenas y secuencias se reproducen en modo Reproducción. Las escenas se lanzan con los botones de escenas y las secuencias se lanzan con los botones de secuencia. El tempo de reproducción se configura con los deslizadores de velocidad y tiempo, la función de sincronización al toque o la entrada MIDI. Vea 5. Reproducción para más información.



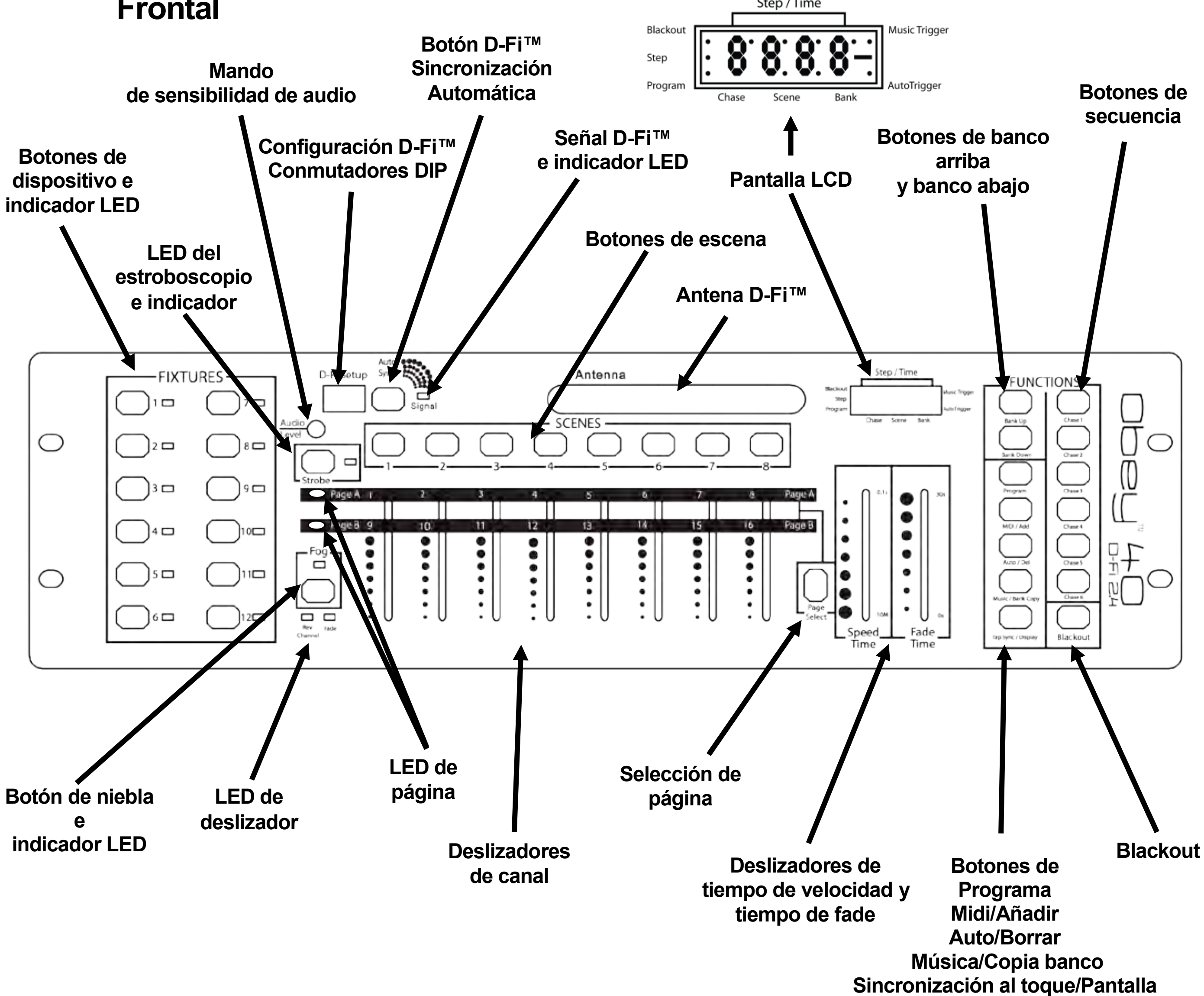
Los diseños se pueden crear en modo reproducción, pero no se pueden guardar.

Vistas Generales del Panel

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 está organizado con los botones **<FIXTURES>** a la izquierda, los deslizadores DMX en el centro, junto con los botones **<SCENES>**, y los controles de reproducción en la derecha.

El panel posterior de la mesa tiene los puertos y la conexión de alimentación. Para más información sobre el panel posterior, vea Vista del Panel Posterior.

Vista del Panel Frontal



Controles del Panel Frontal

Los controles del panel frontal proporcionan acceso a la funcionalidad D-Fi™ y a todas las operaciones de programación y reproducción de la mesa. Los conmutadores DIP se usan para configurar el D-Fi™ y el indicador de señal D-Fi™ proporciona información sobre la señal D-Fi™. Para más información, consulte Configuración D-Fi™.

La pantalla LED y los LED del indicador proporcionan información sobre las operaciones y selecciones de programación actuales.

- La pantalla LED muestra los distintos tipos de información en modo Programa y modo Reproducción.
- Los LED del botón de dispositivo indican cuándo los botones **<FIXTURES>** y las luces correspondientes están seleccionadas.
- El LED de estroboscopio indica que el estroboscopio está encendido y la frecuencia a la que lanza destellos.
- El LED de señal D-Fi™ indica el estado de las comunicaciones D-Fi™.
- Los LED de página indican qué página del deslizador está activa.
- Los LED de deslizador indican qué deslizadores tienen una asignación personalizada.
- El LED de niebla indica que la máquina de niebla está a la temperatura correcta para generar niebla.

Descripciones del Control

Botón o Deslizador	Descripción
<FIXTURES 1>– <FIXTURES 12>	Botones que seleccionan qué luces controlar y configura las direcciones DMX por defecto de los deslizadores del canal. Los LED correspondientes indican cuándo está seleccionada una luz. **Nota: Estos botones se suman. Al pulsar uno y luego otro, selecciona ambas luces. Para deseleccionar una luz, púlselo otra vez y cerciórese de que el indicador LED está apagado.**
<Strobe>	Botón que controla uno o más estroboscopios, y su LED que indica que el estroboscopio está encendido y la frecuencia a la que lanza destellos.
Mando de Sensibilidad de Audio	Mando que ajusta la sensibilidad de la mesa al sonido y la música.
Conmutadores DIP de Configuración D-Fi™	Conmutadores DIP que seleccionan los canales y modos D-Fi™.
<D-Fi™ Auto Sync>	Botón que sincroniza el Obey™ 40 D-Fi 2.4 con otros productos D-Fi™.
LED de Señal D-Fi™	LED que indica el estado de la señal D-Fi™.
<SCENES 1>– <SCENES 8>	Botones que seleccionan una escena a la que guardar o desde la que reproducir. Se usan en conjunción con **<Bank Up>** y **<Bank Down>**.
Antena D-Fi™	Antena que transmite D-Fi™.

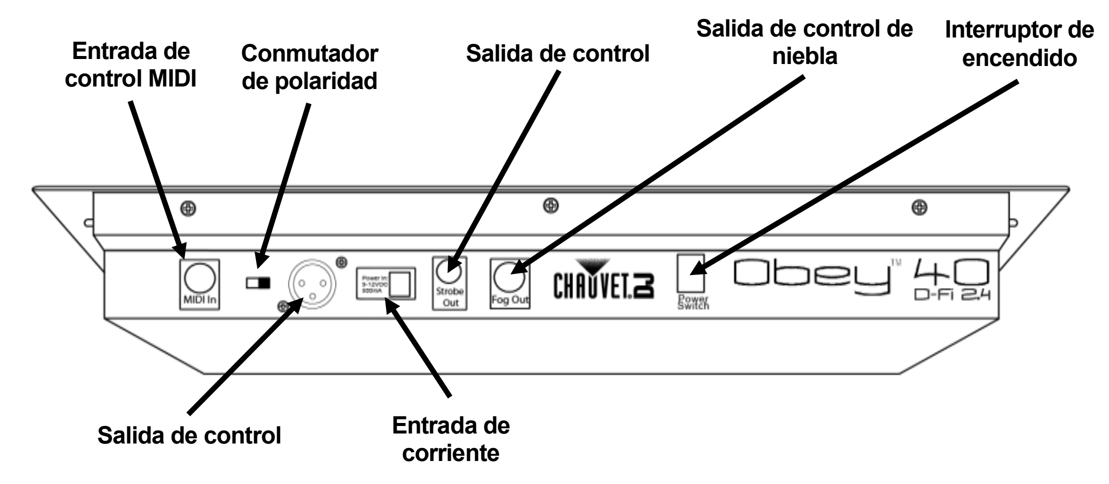
Descripciones del Control

Botón o Deslizador	Descripción
Pantalla LCD	Pantalla que muestras varios tipos de información sobre las selecciones actuales y si está en modo Programa o Reproducción. · Paso/Tiempo: muestra la secuencia y escena actuales, excepto cuando los deslizadores se están moviendo. Luego muestra el valor del deslizador que se está moviendo. · Blackout: indica que el blackout está activo y que la mesa no está enviando señales DMX. · Paso: muestra la escena actual en el paso actual de la secuencia actual en modo Reproducción o muestra que la mesa está añadiendo pasos a una secuencia en modo Programa. · Programa: indica que la mesa está en modo Programa. · Disparador de música: indica que la mesa está en modo Disparador de música. · Disparador automático: indica que la mesa está en modo Disparador automático. · Secuencia: muestra la secuencia actual en modo Reproducción o Programa. · Escena: muestra la escena actual en modo Reproducción o Programa. · Banco: muestra el banco actual en modo Reproducción o Programa.
<Bank Up>	Botón que se mueve hacia arriba por los bancos de escenas o hacia arriba por los pasos de una secuencia.
<Bank Down>	Botón que se mueve hacia abajo por los bancos de escenas o hacia abajo por los pasos de una secuencia.
<Chase 1>– <Chase 6>	Botones que seleccionan una secuencia a la que guardar o desde la que reproducir.
<Fog>	Botón que controla una o más máquinas de niebla y sus LED que indican cuándo la máquina de niebla está a la temperatura operativa.
LED de Deslizador	LED que indican que los deslizadores de la selección de dispositivo actual tienen una asignación personalizada (Fade) o inversa (Rev channel).
LED de Página	LED que indican qué página de deslizadores está activa.
<Channel 1>– <Channel 16>	Deslizadores de canal que envían valores DMX a los productos. Se usa en conjunción con **<FIXTURES 1>**–**<FIXTURES 12>**.
<Page Select>	Botón que conmuta entre Página A de deslizador y Página B de deslizador.
<Speed Time>	Deslizador que ajusta el tiempo de velocidad de reproducción: el tiempo de la secuencia entera, incluyendo todos los pasos. Los tiempos de velocidad de reproducción van de 10 minutos a 0,1 segundos. La pantalla LCD muestra los tiempos de velocidad en minutos y segundos mientras el deslizador se está moviendo, pero vuelve a mostrar la secuencia, escena y banco actuales después de haber movido el deslizador. La pantalla muestra el tiempo para el deslizador de la forma siguiente: · *XX˙XX*: con el punto arriba, indica minutos y segundos. · *XX***.***XX*: con el punto abajo, indica segundos y décimas de segundo. El deslizador se usa también para seleccionar y configurar opciones en modo Programa.

Descripciones del Control

Botón o Deslizador	Descripción
<Fade Time>	Deslizador que ajusta el tiempo de *fade* de reproducción —el tiempo de transición entre cada paso de una secuencia. Los tiempos de velocidad de reproducción van de 0 segundos a 30 segundos. La pantalla LCD muestra los tiempos de *fade* en segundos mientras el deslizador se está moviendo, pero vuelve a mostrar la secuencia, escena y banco actuales después de haber movido el deslizador. La pantalla muestra el tiempo para el deslizador de la forma siguiente: · *XX***.***XX*: con el punto abajo, indica segundos y décimas de segundo. El deslizador se usa también para seleccionar y configurar opciones en modo Programa.
<Program>	Botón que conmuta la mesa para poner y quitar el modo Programa.
<Midi/Add>	Botón que añade escenas y pasos a las secuencias en modo Programa, y permite la selección de un canal MIDI en el modo MIDI.
<Auto/Del>	Botón que selecciona el modo de reproducción automática, en el que el tempo de reproducción se controla con los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>**. El botón se usa para borrar secuencias y escenas en modo Programa.
<Music/Bank Copy>	Botón que selecciona el disparador de música, en el que el tempo de reproducción se controla con la música. El botón también copia un banco de escenas entero en modo Programa.
<Tap Sync/Display>	Botón que configura el disparador de sincronización al toque, en el que la reproducción se controla tocando un botón. El botó se usa también para varias funciones en el programa.
<Blackout>	Botón de conmutación que para toda la transmisión DMX. Hace que las luces se oscurezcan. Detiene el estroboscopio y la niebla. Cuando el blackout está activo, la pantalla LCD muestra un indicador.

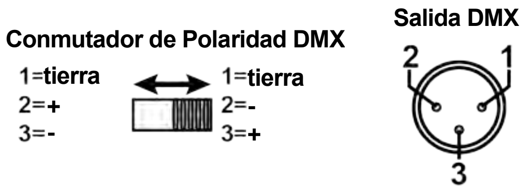
Vista del Panel Posterior



Puertos del Panel Posterior

Puerto	Función
Entrada de Control MIDI	Puerto MIDI de 5 pines para conectar una mesa MIDI.
Conmutador de Polaridad DMX	Conmutador para cambiar la polaridad DMX. Vea las Especificaciones Técnicas para los datos de configuración de pines. Nota: Algunos productos tienen invertida la polaridad. Vea el Manual de Usuario de cada producto concreto para información específica.
Salida de Control de Estroboscopio	Puerto mono de 1/4" para conectar uno o más estroboscopios en cadena.
Salida de Control de Niebla	Puerto DIM de 5 pines para conectar una o más máquinas de niebla.
Interruptor On/Off	Interruptor que apaga o enciende el Obey™ 40 D-Fi 2.4.
Salida de Control DMX	Puerto DMX de 3 pines para conectar a los productos.
Entrada de Corriente Continua	Puerto de FA externa que conecta con la alimentación.

Polaridad DMX



Todas las luces de CHAUVET® utilizan un pin 2 negativo y un pin 3 positivo, así que el conmutador de polaridad se debe configurar como se indica arriba y en Vista del Panel Posterior (hacia el puerto de salida de Control DMX). Los productos de otros fabricantes podrían ser distintos. Vea el Manual de Usuario de cada producto concreto para información específica.



Para más información sobre DMX, descargue el Manual DMX de www.chauvetlighting.com.

3. CONFIGURACIÓN

Corriente Alterna

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene una fuente de alimentación externa con detección automática (auto-rango) que puede funcionar con un rango de tensión de entrada de 100 a 240 VCA, 50/60 Hz. Funciona a 9 VCC, 500 mA.

Antes de encender la alimentación, asegúrese de que la tensión de la línea está dentro del rango admitido que aparece en la etiqueta unida al reproductor o descrita en las Especificaciones Técnicas de este documento.

La clasificación especificada indica el consumo de corriente promedio en condiciones normales.



- **Conecte siempre la mesa a un circuito con toma de tierra.**
- **Nunca conecte la mesa a un reostato o circuito de atenuación.**

Montaje

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 se puede montar en cualquier posición; asegúrese de que existe una ventilación adecuada alrededor del producto.

Instalación de la Mesa

Para usar la mesa se debe configurar para uso inalámbrico, o bien conectar los productos con cables DMX. Los productos se deben configurar también para el uso D-Fi™ inalámbrico, o conectarse con cables DMX. Asimismo, los productos se deben configurar con las direcciones DMX correctas.

Las secciones siguientes describen Configuración D-Fi™, Cableado DMX y Asignación de Direcciones DMX.



Reinicie el Obey™ 40 D-Fi 2.4 antes de usarlo por primera vez. Para más información vea Reiniciar la Mesa.

Configuración D-Fi™

El D-Fi™ se configura con los conmutadores DIP del panel frontal, sobre el mando de sensibilidad al sonido. El canal Wi-Fi™ se puede seleccionar manual o automáticamente. El Obey™ 40 D-Fi 2.4 puede transmitir D-Fi™ o recibir D-Fi™.



- **Casi todos los usos del Obey™ 40 D-Fi 2.4 necesitan transmitir D-Fi™.**
- **La única ocasión en que se debe configurar el Obey™ 40 D-Fi 2.4 para recibir D-Fi™ es cuando hay otro sistema controlándolo.**
- **Cuando el Obey™ 40 D-Fi 2.4 está configurado para recibir D-Fi™ no puede transmitir D-Fi™ y se debe conectar a las luces usando cables DMX.**

Notas de Configuración

El modo de recibir D-Fi™ necesita lo siguiente:

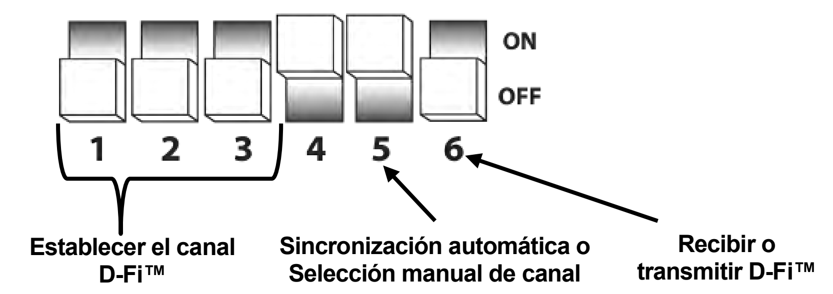
- Que el Obey™ 40 D-Fi 2.4 esté configurado para transmitir.
- Que los productos sean compatibles con D-Fi™ y estén configurados para recibir.
- Que tanto el Obey™ 40 D-Fi 2.4 como los productos estén configurados en Sincronización Automática o configurados en el mismo canal con la Selección manual de canal.
- Que el Obey™ 40 D-Fi 2.4 esté a 300 ft como máximo de las luces D-Fi™.
- Que no haya objetos macizos, como muros, grandes porciones de hormigón o estructuras macicas de metal entre el Obey™ 40 D-Fi 2.4 y las luces.



Se recomienda el modo Selección manual de canal, pero funciona con cualquier modo.

Conmutadores DIP

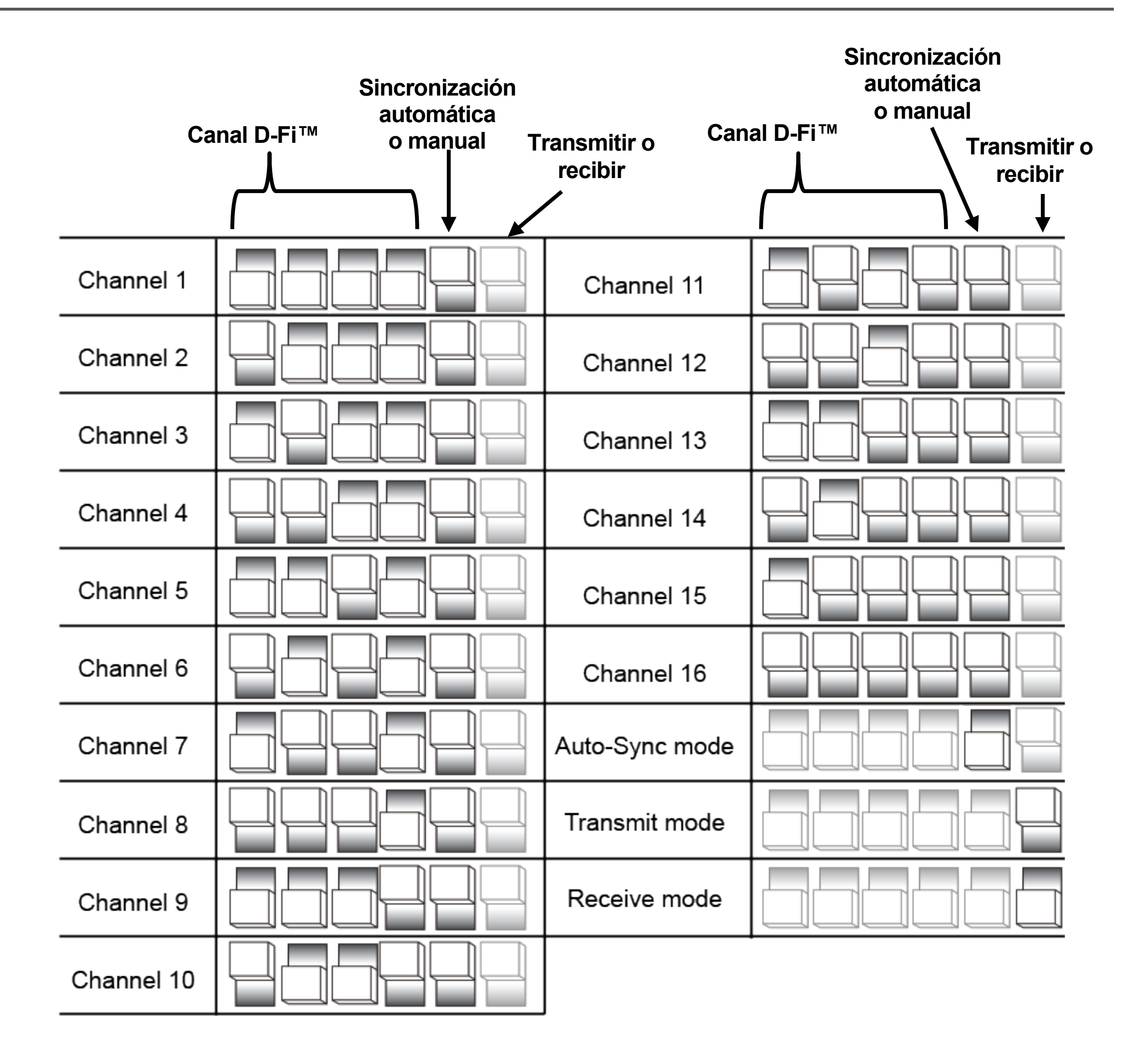
Los 6 conmutadores DIP que configuran el D-Fi™ de la mesa se muestran más abajo:



- Los conmutadores DIP 1 al 4 configuran el canal D-Fi™, pero el conmutador DIP 5 debe estar en posición ON para que los conmutadores DIP 1 al 4 tengan efecto.
- El conmutador DIP 5 conmuta entre los modos de selección de canal D-Fi™: Sincronización automática (OFF) y Manual (ON).
- El conmutador DIP 6 conmuta entre Transmitir D-Fi™ (ON) y Recibir D-Fi™ (OFF).

Para una lista de las combinaciones de los conmutadores DIP, vea Tabla de Conmutadores DIP en este manual o la tabla de ajustes de los conmutadores DIP de la parte superior del Obey™ 40 D-Fi 2.4.

Tabla de Conmutadores DIP



Usar la Selección de Canal Manual

Se recomienda la Selección manual de canal. Esta le comunica a la mesa qué canal D-Fi™ usar para la transmisión. Para usar la Selección manual de canal para configurar el D-Fi™, haga lo siguiente:

1. Encienda todos los demás productos D-Fi™ y configúrelos todos en el mismo canal. Para instrucciones sobre cómo hacer esto, vea el Manual de usuario de cada producto.
2. Apague la mesa Obey™ 40 D-Fi 2.4.
3. Configure la mesa en el mismo canal que los productos con los conmutadores DIP. Para más información, vea Tabla de Conmutadores DIP.
4. Asegúrese de que el conmutador DIP 6 está en posición ON.
5. Encienda el Obey™ 40 D-Fi 2.4. El LED de señal parpadea rápido.

Usar la Selección de Canal de Sincronización Automática

La Selección de Canal de Sincronización Automática inicia una negociación entre el Obey™ 40 D-Fi 2.4 y los otros productos D-Fi™ para establecer un canal para la transmisión D-Fi™. Para usar la Sincronización Automática para configurar el D-Fi™, haga lo siguiente:

1. Encienda todos los demás productos D-Fi™ y configúrelos en Sincronización Automática. Para instrucciones sobre cómo hacer esto, vea el Manual de usuario de cada producto.
2. Apague el Obey™ 40 D-Fi 2.4.
3. Configure la mesa en Sincronización Automática colocando el conmutador DIP 5 en posición OFF.
4. Asegúrese de que el conmutador DIP 6 está en posición ON.
5. Encienda el Obey™ 40 D-Fi 2.4. El LED de señal se encenderá de forma continua.
6. Pulse **<Auto>** y manténgalo pulsado durante al menos 15 segundos. El LED de señal empezará a parpadear rápidamente cuando la mesa se esté comunicando con los otros productos.
7. Continúe manteniendo pulsado **<Auto>** hasta que todos los demás productos D-Fi™ indiquen que están recibiendo. Para ver información sobre esto, consulte el Manual de usuario de cada producto.



Los Manuales de Usuario de los productos CHAUVET® D-Fi™ se pueden encontrar en la web en http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.



El Obey™ 40 D-Fi 2.4 debe estar a no más de 300 ft de los productos y no debe haber obstáculos significativos entre el Obey™ 40 D-Fi 2.4 y los otros productos.



- **Configure todos los demás productos antes de configurar el Obey™ 40 D-Fi 2.4.**
- **Asegúrese de que el Obey™ 40 D-Fi 2.4 está apagado antes de cambiar los conmutadores DIP.**

Indicador de Señal D-Fi™

El indicador de señal D-Fi™ proporciona información sobre el estado del D-Fi™ del Obey™ 40 D-Fi 2.4. La tabla de abajo indica los distintos estados del indicador y lo que significa cada uno.

Indicador LED	Modo	Significado
Luz fija	Sincronización Automática	Todavía no se ha conectado Esperando que acabe la Sincronización Automática
Parpadeo lento	Recepción	Listo para recibir
Parpadeo rápido	Recepción	Recibiendo datos
	Transmisión	Transmitiendo o listo para transmitir
	Sincronización Automática	Conexión establecida. Ha terminado la Sincronización Automática

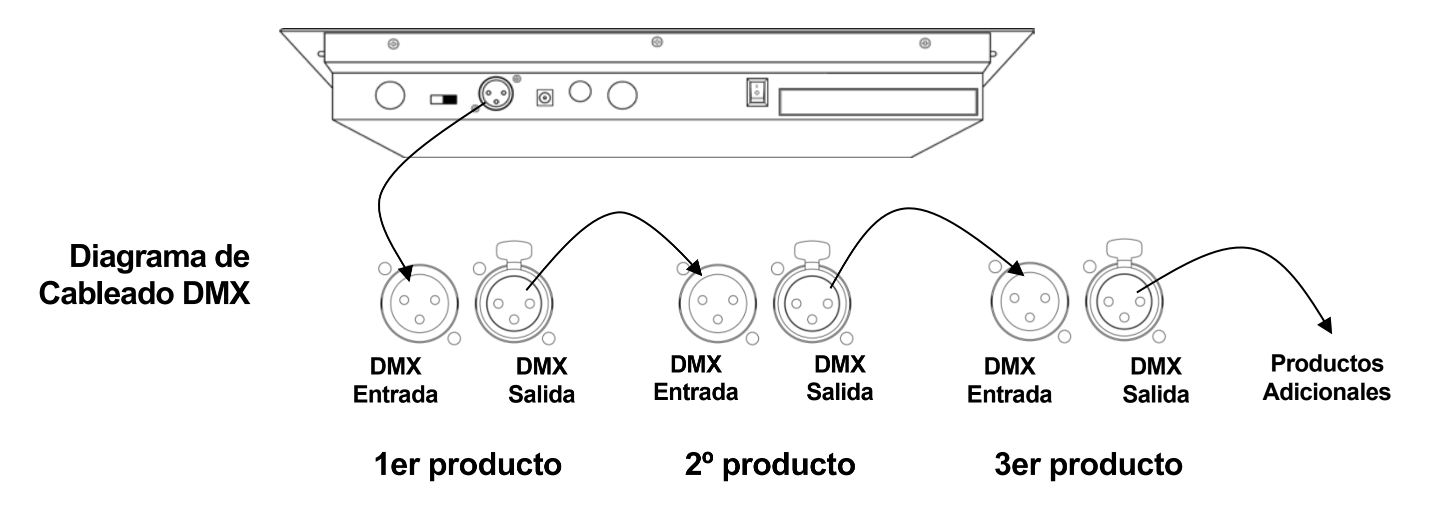
Cableado DMX

El cableado DMX se puede usar con la transmisión D-Fi™ o en lugar de la transmisión D-Fi™ para productos que no sean compatibles con D-Fi™. Para usar el cableado DMX, conecte el cable DMX desde la salida DMX de la mesa a la entrada DMX del primer producto de la instalación.

Luego conecte otro cable DMX desde la salida DMX del primer producto de la instalación a la entrada DMX del siguiente producto.

Continúe conectando hasta que esté conectados todos los productos.

Diagrama de Cableado DMX

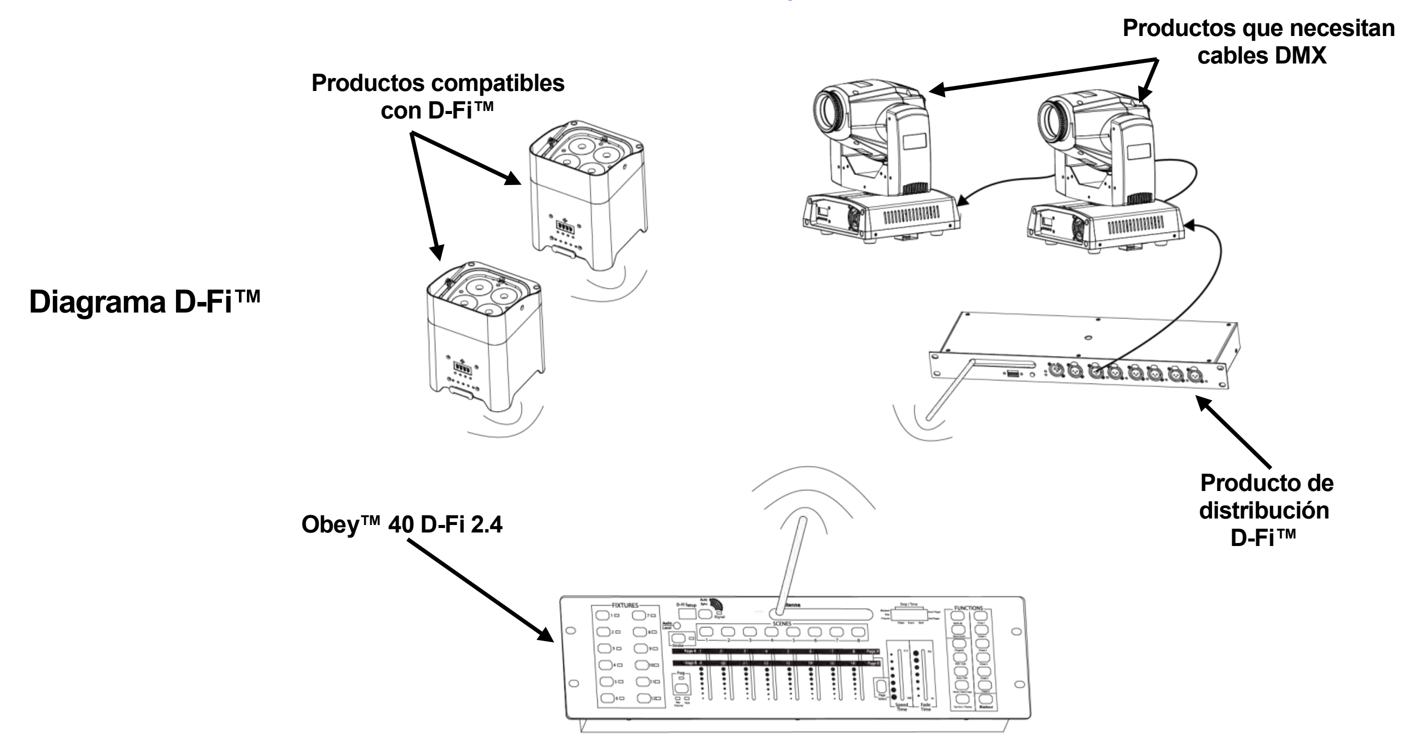


Comunicación D-Fi™

La comunicación D-Fi™ se puede usar de forma independiente o en combinación con cableado DMX. Los productos compatibles con D-Fi™ reciben la señal D-Fi™ directamente del Obey™ 40 D-Fi 2.4, y los productos que necesiten cableado DMX se pueden conectar a productos de distribución D-Fi™ como el D-Fi™ Hub y el D-Fi™ Stream 6, que reciben la señal D-Fi™ y la envían con cables DMX.

Los productos que necesiten cables DMX se pueden conectar también directamente al Obey™ 40 D-Fi 2.4 como se muestra más arriba en Diagrama de Cableado DMX.

Diagrama D-Fi™



Asignación de Direcciones DMX

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 utiliza direcciones DMX. La mesa controla las luces con direcciones DMX específicas y estas direcciones han de asignarse correctamente a las luces para que la mesa las controle.

Más de una luz puede tener la misma dirección DMX, pero las luces con la misma dirección DMX tienen que ser el mismo tipo de luz.

Abajo aparece una tabla mostrando los rangos de direcciones DMX del Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 con sus botones de dispositivo correspondientes.

Tabla de Asignación de Direcciones DMX

Dirección	Botón de Dispositivo
1–16	**<FIXTURES 1>**
17–32	**<FIXTURES 2>**
33–48	**<FIXTURES 3>**
49–64	**<FIXTURES 4>**
65–80	**<FIXTURES 5>**
81–96	**<FIXTURES 6>**
97–112	**<FIXTURES 7>**
113–128	**<FIXTURES 8>**
129–144	**<FIXTURES 9>**
145–160	**<FIXTURES 10>**
161–176	**<FIXTURES 11>**
177–192	**<FIXTURES 12>**

Tras haber asignado dirección a los productos, la mesa los controla con los botones **<FIXTURES>**. Por ejemplo:

- Cualquier producto al que se haya asignado la dirección **49** se controla con **<FIXTURES 4>**.
- Cualquier producto al que se haya asignado la dirección **145** se controla con **<FIXTURES 10>**.

Deslizadores y Páginas

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene 8 deslizadores de canal con dos páginas por deslizador para un total de 16 canales.

Los deslizadores controlan diferentes direcciones DMX dependiendo de qué página esté activa y qué botón de dispositivo se pulse.

Las páginas son un método para controlar 16 canales con solo 8 deslizadores de canal. Al conmutar entre las páginas se conmuta entre dos direcciones DMX para el deslizador. Cuando la Página A está activa, los deslizadores quedan numerados 1–8. Cuando la Página B está activa, los deslizadores quedan numerados 9–16.

El botón **<Page Select>** conmuta entre páginas activas. Los LED de la Página A y Página B indican qué página está activa.

Cuando la Página A está activa, los deslizadores de canal controlan las 8 primeras direcciones DMX de la luz seleccionada.

Cuando la Página B está activa, los deslizadores de canal controlan las 8 últimas direcciones DMX de la luz seleccionada.

Direcciones DMX del Deslizador

Las direcciones DMX del deslizador por defecto las determina la combinación de los botones **<FIXTURES>** y Página A o Página B. Por ejemplo:

- Cuando está seleccionado **<FIXTURES 1>** las direcciones DMX por defecto de los deslizadores de canal son 1–16. DMX 1–8 cuando está activa la Página A y DMX 9–16 cuando está activa la Página B.
- Cuando está seleccionado **<FIXTURES 7>** las direcciones DMX por defecto de los deslizadores de canal son 97–112. DMX 97–104 cuando está activa la Página A y DMX 105–112 cuando está activa la Página B.

Cuando se seleccionan 2 botones de dispositivo, cada deslizador tiene 2 direcciones DMX por defecto diferentes. Por ejemplo:

- Cuando están seleccionados **<FIXTURES 1>** y **<FIXTURES 7>** el deslizador de canal 1 tiene las direcciones DMX 1 y 97.

Personalización del Deslizador

Las personalizaciones del deslizador son herramientas muy potentes, pero no son imprescindibles. El Obey™ 40 D-Fi 2.4 puede controlar una instalación de luz considerable sin ninguna personalización de deslizadores.

La personalización de deslizadores puede ser una de estas dos:

- Asignación de deslizador, que cambia la dirección DMX por defecto de un deslizador de canal.
- Inversión de deslizador, que invierte la salida del deslizador.

La asignación de deslizador cambia la dirección DMX de un deslizador dentro de un botón de dispositivo, de modo que 2 luces, asignadas a distintos botones de dispositivo y con diferentes configuraciones de canal DMX, se pueden controlar desde un solo deslizador de canal. Vea Crear una Asignación de Deslizador para más información.

Nota: Consulte los Manuales de Usuario de los productos para información sobre las configuraciones de los canales DMX.

La inversión de deslizador cambia el orden de los valores DMX enviados cuando el deslizador de canal se mueve. En modo normal, un deslizador de canal envía un valor DMX más alto al moverse hacia arriba, enviando el valor 0 en la posición inferior y 255 en la superior. Cuando el deslizador se invierte, envía el valor 255 desde la parte inferior y 0 desde la superior. Vea Crear una Inversión del Deslizador para más información.

Los LED del deslizador indican cuándo se ha personalizado o invertido un deslizador.

Crear una Asignación de Deslizador

Una asignación de deslizador se produce cuando la dirección DMX por defecto de un deslizador se cambia. La asignación de deslizador es una potente herramienta muy útil en ciertas situaciones, pero no es imprescindible.

Las siguientes instrucciones describen cómo crear una asignación de deslizador para un deslizador concreto, pero las asignaciones de deslizador se pueden crear para cualquier deslizador con cualquier botón de dispositivo.

Para crear una asignación de deslizador y cambiar la dirección DMX de **<FIXTURES 2> <Channel 7>** de 7 a 5, haga lo siguiente:

1. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez para entrar en la personalización de asignación del deslizador.
2. Pulse **<FIXTURES 2>**.
3. Compruebe que **<FIXTURES 2>** es el único botón de dispositivo seleccionado y pulse todos los botones de dispositivo encendidos para deseleccionarlos.
4. Mueva el deslizador **<Speed Time>** hasta que aparezca **0707** en la pantalla LCD.
5. Mueva el deslizador **<Fade Time>** hasta que aparezca **05** en el lado derecho de la pantalla LCD.

Nota: La pantalla LCD muestra 0705 porque el deslizador que se está personalizando es el 7, y 5 es la dirección DMX que se asignará al deslizador 7.

6. Pulse **<Midi/Add>** para guardar la personalización.
7. Mueva el deslizador **<Speed Time>** hasta que aparezca **0505** en la pantalla LCD.
8. Mueva el deslizador **<Fade Time>** hasta que aparezca **0516** en la pantalla LCD.
9. Pulse **<Midi/Add>** para guardar la configuración.

Nota: Los pasos 7–9 reasignan el deslizador 5 a una dirección DMX sin usar, con lo que ambos deslizadores, 5 y 7, no intentan enviar a la dirección DMX 5.

10. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez para salir de la personalización de asignación del deslizador.



- **Cada deslizador de canal dentro de una selección de dispositivo puede enviar valores a una dirección DMX solamente. Así que, si se reasigna la dirección DMX por defecto de un deslizador, a ese deslizador se le debe dar otra dirección DMX.**
- **Las asignaciones personalizadas de deslizador solo se pueden quitar realizando un reinicio de software. Sin embargo, reiniciar la mesa quita todas las demás personalizaciones y programación de la mesa. Vea Reiniciar la Mesa para más información.**

Copiar una Asignación del Deslizador

Las asignaciones del deslizador se pueden copiar de un botón de dispositivo a otro.

Para copiar la personalización del deslizador **<FIXTURES 2>** al **<FIXTURES 11>** haga lo siguiente:

1. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez para entrar en la personalización de asignación del deslizador.
2. Pulse y mantenga pulsado **<FIXTURES 2>**.
3. Continúe manteniendo pulsado **<FIXTURES 2>**y pulse y mantenga pulsado **<FIXTURES 11>**.
4. Continúe manteniendo pulsados **<FIXTURES 2>** y **<FIXTURES 11>** y pulse y mantenga pulsado **<Midi/Add>**.
5. Continúe manteniendo pulsados **<FIXTURES 11>** y **<Midi/Add>**, pero suelte **<FIXTURES 2>**.
6. Continúe manteniendo pulsado **<Midi/Add>**, pero suelte **<FIXTURES 11>**.
7. Suelte **<Midi/Add>**.
8. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez para salir de la personalización de asignación del deslizador.



Copiar una asignación personal de deslizador no copiara un deslizador inverso.

Crear una Inversión de Deslizador

Una inversión de deslizador se produce cuando el orden de los valores enviados por un deslizador se invierte. En lugar de enviar el valor más alto cuando el deslizador está en la parte superior, un deslizador inverso envía el valor más bajo cuando el deslizador está arriba.

Las inversiones del deslizador son una herramienta muy potente, pero no imprescindible.

Las siguientes instrucciones describen cómo invertir un deslizador concreto, pero se puede invertir cualquier deslizador dentro de cualquier botón de dispositivo.

Para invertir **<Channel 12>** en **<FIXTURES 9>**, haga lo siguiente:

1. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez dos veces para entrar en la personalización de inversión del deslizador.
2. Pulse **<FIXTURES 9>**.
3. Mueva el deslizador **<Speed Time>** hasta que aparezca **12** en la pantalla LCD.
4. Mueva **<Fade Time>** hasta arriba del todo para activar la inversión del deslizador. El carácter a la derecha de 12 in en la pantalla LCD cambiará.
5. Pulse **<Midi/Add>** para guardar la configuración.
6. Pulse **<Program>** y **<Tap Sync/Display>** a la vez dos veces para salir de la personalización de inversión del deslizador.

Reiniciar la Mesa

Reiniciar la mesa elimina todas las personalizaciones y programación, y devuelve la mesa a su configuración de fábrica. La mesa se debe reiniciar para espectáculos nuevos que necesiten nuevas personalizaciones y configuraciones. Reiniciar la mesa se puede usar para acabar con comportamientos extraños que sucedan después de muchas personalizaciones.

Para reiniciar la mesa, haga lo siguiente:

1. Apague la mesa.
2. Pulse y mantenga pulsado **<Bank Up>** y **<Auto/Del>** a la vez.
3. Mientras sigue pulsando **<Bank Up>** y **<Auto/Del>**, encienda la mesa. La LCD parpadea para indicar un funcionamiento correcto.



- **Al reiniciar la mesa borra todas las escenas, secuencias y personalizaciones.**
- **El reinicio de la mesa puede tardar hasta 30 segundos.**

4. PROGRAMACIÓN

Modo Programa

El modo Programa se usa para programar para la reproducción. En modo Programa los diseños de iluminación se crean y se guardan para la reproducción. La programación para la reproducción se desarrolla en tres partes.

1. Programar las luces: seleccionarlas y controlarlas para crear diseños.
2. Programar escenas: guardar los diseños en escenas.
3. Programar secuencias: guardar las escenas en secuencias.

La siguiente sección describe cómo programar las luces, escenas y secuencias, y cómo modificar y borrar escenas y secuencias.



Las luces se pueden programar en modo Reproducción, pero los diseños creados en modo Reproducción no se pueden guardar.

Entrar en el Modo Programa

Para entrar en el modo Programa, haga lo siguiente:

1. Encienda la mesa.
2. Pulse y mantenga pulsado **<Program>** durante tres segundos.
3. La luz indicadora del programa, en la esquina inferior izquierda de la pantalla LCD, se enciende.
4. Suelte **<Program>**.

Salir del Modo de Programa

Para salir del modo Programa, haga lo siguiente:

1. Pulse y mantenga pulsado **<Program>** durante tres segundos.
2. La luz indicadora del programa, en la esquina inferior izquierda de la pantalla LCD, se apaga y el indicador de blackout se enciende.
3. Suelte **<Program>**.



El Blackout se activa cuando la mesa sale del modo Programa. El Blackout se tiene que desactivar para ver los diseños de iluminación. Vea <Blackout> para más información.

I. Programar las Luces

Programar las luces es controlarlas con los deslizadores para configurar los colores, posiciones y modos de funcionamiento. El resultado de controlar las luces es un diseño.

Programar luces en el modo Programa y crear diseños es la primera parte de programar para la reproducción.

Llamamos reproducción a la acción de poner en marcha los diseños programados para un espectáculo. Los diseños se reproducen desde escenas y secuencias. Vea 5. Reproducción para más información. Las luces se pueden controlar en modo Reproducción, pero los diseños creados en modo Reproducción no se pueden guardar.



- **Consulte el manual de usuario de la luz para obtener información sobre las asignaciones de canal DMX de la luz. Los manuales de usuario para los productos CHAUVET® están disponibles desde el sitio web de CHAUVET® en http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.**
- **Programar para la reproducción solo se puede hacer en el modo Programa.**
- **Los botones de dispositivo se suman. Se puede seleccionar más de una luz al mismo tiempo. Fíjese en los LED de botón de dispositivo, porque estos indican qué luces están seleccionadas.**
- **Dos dispositivos se pueden programar al mismo tiempo, pero tienen que tener la misma asignación de canal DMX.**
- **Las instrucciones de abajo utilizan luces, escenas, bancos y secuencias concretas, pero las operaciones se pueden llevar a cabo sobre cualquier luz, escena, banco o secuencia.**

Programar dos Productos

Programar producto es enviarles valores DMX para controlarlos y crear un diseño.

Los pasos generales para programar un producto son los siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse uno o más botones **<FIXTURE>** para seleccionar uno o más productos.
3. Mueva los deslizadores del canal para controlar el producto o productos. Utilice **<Page Select>** para moverse por las páginas del deslizador.
4. Repita los pasos 2–4 según sea necesario para otros productos.
5. Guarde el diseño en una escena. Vea Crear una Escena.
6. Salga del modo Programa.

Nota: si el diseño no se guarda en una escena, se perderá cuando abandone el modo Programa.

Las instrucciones específicas de más abajo describen la programación de un producto de 12 canales en **<FIXTURES 3>** y de un producto de 15 canales en **<FIXTURES 5>**.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<FIXTURES 3>**. Su LED se enciende y queda seleccionado.
3. Mueva cualquiera de los 8 deslizadores de canal para enviar valores DMX a los primeros 8 canales de **<FIXTURES 3>**. La luz responde a los deslizadores.
4. Pulse **<Page Select>**. El LED de Página B se enciende y el LED de Página A se apaga. El deslizador de Página B está ahora activo.
5. Mueva cualquiera de los 4 primeros deslizadores de canal para enviar valores DMX a los últimos 4 canales de **<FIXTURES 3>** y el producto responde a los deslizadores.
6. Pulse **<FIXTURES 5>**. Su LED se enciende y queda seleccionado. Ahora están seleccionadas ambas luces.
7. Pulse **<FIXTURES 3>**. Su LED se apaga y ya no está seleccionado. Ya solo está seleccionado **<FIXTURES 5>**.
8. Pulse **<Page Select>**. El LED de Página A se enciende y el LED de Página B se apaga. El deslizador de Página B está ahora activo.
9. Mueva cualquiera de los 8 deslizadores para enviar valores DMX a los primeros 8 canales de **<FIXTURES 5>**. La luz responde a los deslizadores.
10. Pulse **<Page Select>**. El LED de Página B se enciende y el LED de Página A se apaga. El deslizador de Página B está ahora activo.
11. Mueva cualquiera de los primeros 7 deslizadores para enviar valores DMX a los últimos 7 canales de **<FIXTURES 5>**. La luz responde a los deslizadores.
12. Repita los pasos 2-11 según sea necesario para otros productos.
13. Guarde el diseño en una escena. Vea Crear una Escena.

Nota: si el diseño no se guarda en una escena, se perderá cuando abandone el modo Programa.

II. Programar Escenas

Programar escenas es guardar los diseños de iluminación en escenas.

Programar escenas es la segunda parte de la programación para la reproducción. Y puede ser la última parte, porque las escenas se pueden reproducir sin que formen parte de una secuencia. Vea Reproducción de Escena para más información.

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene 30 bancos con 8 escenas cada uno, con lo que guardar una escena implica seleccionar el banco y la escena.



En la reproducción de la escena, las escenas se reproducen por orden numérico, por banco. Así, al programar para reproducción de escenas, asegúrese de que los cambios de escena 1 a escena 2 y a escena 3 tienen sentido.

Crear una Escena

Crear una escena es guardar un diseño de iluminación en un botón de escena, de modo que el diseño se pueda reproducir en modo Reproducción. Los pasos generales para crear una escena son los siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Programe las luces para crear un diseño. Vea Programar dos Productos.
3. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco en el que se creará la escena. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
4. Guarde el diseño pulsando **<Midi/Add>** y luego un botón de escena dentro de un banco.
5. Repita los pasos 2–3 según sea necesario para otros diseños y escenas.
6. Salga del modo Programa.
7. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo guardar un diseño como **<SCENES3>** del banco 15.

1. Entre en el modo Programa.
2. Programe una o más luces hasta que el diseño sea correcto. Vea Programar dos Productos.
3. Pulse **<Midi/Add>**.
4. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **15** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
5. Pulse **<SCENES 3>**. La pantalla LCD los LED de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
6. Repita los pasos 2–5 según sea necesario para otros diseños y escenas.
7. Salga del modo Programa.
8. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
9. Pulse **<Blackout>** para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Borrar una Escena

Borrar una escena es eliminar un diseño de un botón de escena de modo que no se pueda reproducir en el modo Reproducción.



Borrar una escena guardada como paso de una secuencia borrará también el paso de dicha secuencia.

Las instrucciones generales para borrar una escena son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Utilice los botones de banco para ir al banco en el que se almacena la escena que se va a borrar. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
3. Borre la escena pulsando **<Auto/Del>** y luego el botón de la escena.
4. Repita los pasos 2–3 según sea necesario para otras escenas.
5. Salga del modo Programa.
6. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Nota: Una escena puede borrarse en modo Programa cuando esté activa en modo Reproducción.

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo borrar la **<SCENES 4>** del banco 2.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **2** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
3. Pulse y mantenga pulsado **<Auto/Del>** y luego pulse **<SCENES 4>**. La pantalla LCD y los LED de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
4. Repita los pasos 2–4 según sea necesario para otras escenas.
5. Salga del modo Programa.
6. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.

Pulse **<Blackout>**para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Borrar un Banco de Escenas

Borrar un banco de escenas es borrar las 8 escenas de un banco, de modo que no se puedan reproducir en modo Reproducción. Las instrucciones generales para borrar un banco de escenas son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Utilice los botones de banco para ir al banco que se va a borrar. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
3. Pulse y mantenga pulsados **<Auto/Del>** y **<Music/Bank Copy>** a la vez. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
4. Repita los pasos 2–3 según sea necesario para otros bancos.
5. Salga del modo Programa.
6. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo borrar el banco 30.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **30** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
3. Pulse y mantenga pulsados **<Auto/Del>** y **<Music/Bank Copy>** a la vez. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
4. Repita los pasos 2–3 según sea necesario para otros bancos.
5. Salga del modo Programa.
6. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
7. Pulse **<Blackout>**para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Borrar Todas las Escenas

Borrar todas las escenas es eliminar todas las escenas que se hayan guardado en cualquiera de los bancos. Para borrar todas las escenas de la mesa, pero no borrar las personalizaciones del deslizador, haga lo siguiente:

1. Apague la mesa.
2. Pulse y mantenga pulsado **<Bank Down>** y **<Program>**.
3. Continúe manteniendo pulsados **<Bank Down>** y **<Program>** y encienda la mesa.
4. Continúe manteniendo pulsados **<Bank Down>** y **<Program>** hasta que la pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadeen**.**
5. Suelte **<Bank Down>** y **<Program>**.

III. Programar Secuencias

Programar secuencias es guardar escenas como pasos en secuencias. Programar secuencias es la tercera parte de la programación para la reproducción. Tiene que haber escenas ya guardadas en la mesa antes de poder programar secuencias.

Crear una Secuencia a Partir de Escenas Individuales

Crear una secuencia a partir de escenas individuales es guardar escenas individuales en pasos individuales en una secuencia; las escenas se pueden guardar en los pasos en cualquier orden. Las instrucciones generales para crear una secuencia a partir de escenas individuales son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse un botón de secuencia para seleccionar la secuencia que desea crear.
3. Utilice los botones de banco y los botones de escena para localizar la escena que se guardará como un paso de la secuencia. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse **<Midi/Add>** dos veces para guardar la escena dentro de un paso.
5. Repita los pasos 3–4 para añadir más escenas en los pasos, o los pasos 2–4 para añadir más secuencias.
6. Salga del modo Programa.
7. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Nota: Las escenas se guardan en pasos en orden secuencial: la primera escena guardada en la secuencia va en el paso 1, la segunda escena guardada en la secuencia va en el paso 2 y así sucesivamente.

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo crear **<Chase 1>** como una secuencia de 3 pasos formada por **<SCENES 3>** del banco 15, **<SCENES 4>** del banco 2 y **<SCENES 8>** del banco 1.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Chase 1>**.
3. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **15** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse **<SCENES 3>**. Las luces ejecutan **<SCENES 3>** del banco 15.
5. Pulse **<Midi/Add>** 2 veces. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
6. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **2** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
7. Pulse **<SCENES 4>**. Las luces ejecutan **<SCENES 4>** del banco 2.
8. Pulse **<Midi/Add>** 2 veces. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
9. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **1** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
10. Pulse **<SCENES 8>**. Las luces muestran **<SCENES 8>** en el banco 1.
11. Pulse **<Midi/Add>** 2 veces. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
12. Repita los pasos 3–11 según sea necesario para otros pasos, o repita los pasos 2–11 según sea necesario para otros pasos.
13. Salga del modo Programa.
14. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
15. Pulse **<Blackout>** para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Crear una Secuencia a Partir de un Banco de Escenas

Una forma rápida y eficiente de programar es crear 8 diseños en 8 escenas de un banco y luego guardar el banco completo en una secuencia. Las escenas se reproducirán en orden numérico, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, en bucle.

Las instrucciones generales para crear una secuencia a partir de un banco de escenas las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse un botón de secuencia para seleccionar la secuencia que desea crear.
3. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco que va a guardar en la secuencia. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse **<Music/Bank Copy>** y **<Midi/Add>** simultáneamente.
5. Repita los pasos 3-4 según sea necesario para añadir más bancos a la secuencia seleccionada actualmente o repita los pasos 2–4 si lo necesita para otras secuencias.
6. Salga del modo Programa.
7. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de abajo describen cómo crear **<Chase 5>** a partir de las escenas en el banco 12.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Chase 5>**.
3. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **12** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse **<Music/Bank Copy>** y **<MIDI/Add>** simultáneamente. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
5. Repita los pasos 3-4 según sea necesario para añadir más bancos a la secuencia seleccionada actualmente o repita los pasos 2–4 si lo necesita para otras secuencias.
6. Salga del modo Programa.
7. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
8. Pulse **<Blackout>** para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Modificar una Secuencia

Modificar una secuencia es insertar un paso en medio de una secuencia o eliminar un paso.

Nota: Para añadir un paso al final de una secuencia, siga las instrucciones en Crear una Secuencia a Partir de Escenas Individuales.

Añadir un Paso a una Secuencia

Añadir un paso a una secuencia es insertarlo en medio de la secuencia. Para añadir un paso al final de una secuencia, siga las instrucciones en Crear una Secuencia a Partir de Escenas Individuales. Las instrucciones generales para insertar un paso en medio de una secuencia son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia a la que se añadirá la escena.
3. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco que contiene la escena que se va a añadir. En la pantalla LCD aparece el banco actual justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse <**Tap Sync/Display>** para que la pantalla muestre los pasos de la escena seleccionada.
5. Utilice los botones de banco para seleccionar el paso o la secuencia después de la cual se insertará el nuevo paso. La pantalla LCD muestra el paso actual justo encima de la palabra Scene.
6. Pulse **<Midi/Add>** y luego el botón de escena de la escena que se guardará en el paso.
7. Repita los pasos 3–6 según sea necesario para otros pasos, o repita los pasos 2–6 según sea necesario para otras secuencias.
8. Salga del modo Programa.
9. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de abajo describen cómo añadir **<SCENES8>** del banco 12 a la **<Chase 5>** existente, e insertarla después de paso 4.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Chase 5>**.
3. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **12** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank. La mesa está ahora en el banco 12.
4. Pulse **<Tap Sync/Display>**.
5. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **4** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank. La mesa está ahora en el paso 4 de **<Chase 5>**.
6. Pulse **<MIDI/Add>**.
7. Pulse **<SCENES 8>**.
8. Pulse **<MIDI/Add>**. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
9. Repita los pasos 3-8 según sea necesario para otros pasos, o repita los pasos 2-8 según sea necesario para otras secuencias.
10. Salga del modo Programa.
11. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
12. Pulse **<Blackout>** para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Borrar un Paso de una Secuencia

Borrar un paso de una secuencia es eliminar un paso de una secuencia, pero no elimina la escena guardada en el paso.



Borrar un paso de una secuencia no borra la escena del paso. La escena permanece y se puede guardar en otras secuencias, o reproducirse por sí misma. Vea Borrar una Escena para obtener información sobre cómo borrar una escena.

Las instrucciones generales para borrar un paso son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia de la que se borrará el paso.
3. Utilice los botones de banco para seleccionar el paso que va a borrar. En la pantalla LCD aparece el paso actual justo encima de la palabra Bank.
4. Pulse **<Auto/Del>** para borrar el paso.
5. Repita los pasos 3–4 para otros pasos, o repita los pasos 2-4 según sea necesario para otras secuencias.
6. Salga del modo Programa.
7. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de abajo describen cómo borrar el paso 5 de **<Chase 5>**.

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Chase 5>**.
3. Pulse **<Tap Sync/Display>**.
4. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **5** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
5. Pulse **<Auto/Del>**. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
6. Repita los pasos 3-5 para otros pasos, o repita los pasos 2-5 según sea necesario para otras secuencias.
7. Salga del modo Programa.
8. Reinicie todos los deslizadores de canal a 0.
9. Pulse **<Blackout>** para desactivar el blackout y permitir la transmisión DMX desde la mesa.

Borrar una Secuencia

Borrar una secuencia es eliminar la secuencia completa, pero no las escenas guardadas en la secuencia. Las instrucciones generales para borrar una secuencia son las siguientes:

1. Entre en el modo Programa.
2. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia que se borrará.
3. Pulse **<Auto/Del>** y el botón de secuencia simultáneamente.
4. Repita los pasos 2-3 según sea necesario para otras secuencias.
5. Salga del modo Programa.
6. Reinicie los deslizadores a 0 y desactive el blackout.

Las instrucciones específicas de abajo describen cómo borrar **<Chase 3>.**

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<CHASE 3>**.
3. Pulse **<Auto/Del>** y **<CHASE 3>** a la vez. La pantalla LCD y los LED de botón de dispositivo parpadean para indicar un funcionamiento correcto.
4. Repita los pasos 2-3 según sea necesario para otras secuencias.
5. Salga del modo Programa.

Borrar Todas las Secuencias

Borrar todas las secuencias elimina todas las secuencias programadas de la mesa, pero no elimina las escenas ni las personalizaciones. Para borrar todas las secuencias, haga lo siguiente:

1. Entre en el modo Programa.
2. Pulse **<Auto/Del>** y **<Bank Down>** a la vez.
3. Apague la mesa mientras sigue manteniendo pulsados **<Auto/Del>** y **<Bank Down>** a la vez.
4. Encienda la mesa.

5. REPRODUCCIÓN

Modo Reproducción

Reproducción se usa para reproducir las escenas y secuencias guardadas. Es el modo que hay que usar cuando se desarrolla el espectáculo. En el modo de reproducción, las escenas y secuencias guardadas se lanzan para reproducirse. Existen 4 tipos de reproducción.

- Reproducción de escena: las escenas se pueden lanzar manualmente y automáticamente con el tempo configurado con los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>**, el botón **<Tap Sync/Display>** o por la música.
- Reproducción de escena: las escenas se pueden lanzar automáticamente con el tempo configurado con los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>**, el botón **<Tap Sync/Display>** o por la música.
- Reproducción en directo: la reproducción "al vuelo" es el control en vivo de las luces, idéntico a programar las luces, solo que los diseños no se guardan.
- Reproducción MIDI: la entrada MIDI de la mesa lanza la reproducción de la escena y la secuencia.

Es posible usar los cuatro modos de reproducción a la vez.

Reproducción de Escena

La reproducción de escena lanza una escena o escenas concretas a reproducción. Una escena se puede lanzar manualmente pulsando un botón de escena, y permanecerá seleccionada hasta que otra escena se lance. Las escenas de un banco se pueden reproducir una detrás de otra con el tempo configurado con los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>**, con el botón **<Tap Sync/Display>** o por la música.

En la pantalla LCD aparece la escena actual.



- **Las escenas se reproducen por orden numérico dentro de un banco.**
- **Solo se puede reproducir un banco al mismo tiempo.**
- **Solo las escenas programadas se reproducirán.**
- **Las escenas vacías se saltarán durante la reproducción.**

Reproducción Manual de Escena

La reproducción manual de escena es lanzar una sola escena pulsando el botón de escena. Las instrucciones generales para la reproducción manual de escena son las siguientes:

1. Asegúrese de que el tipo de reproducción de Disparador automático o Disparador de música no está seleccionado.
2. Utilice los botones de banco para localizar el banco de la escena que se va a lanzar.
3. Pulse el botón de escena. Las luces ejecutarán la escena programada.

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo reproducir **<SCENES 2>** en el banco 2 y luego **<SCENES 8>** en el banco 4.

1. Asegúrese de que el tipo de reproducción de Disparador automático o Disparador de música no está seleccionado, mirando la pantalla LCD para ver si los indicadores de Disparador automático o Disparador de música están encendidos. Vea Pantalla LCD para más información.
2. Si el indicador de Disparador automático está encendido, pulse **<Auto/Del>**. El indicador se apagará.
3. Si el indicador de Disparador de música está encendido, pulse **<Music/Bank Copy>**. El indicador se apagará.
4. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **2** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
5. Pulse **<SCENES2>**. Las luces ejecutarán **<SCENES 2>**.
6. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **4** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank.
7. Pulse **<SCENES 8>**. Las luces ejecutarán **<SCENES 8>**.

Reproducción Automática de Escena

La Reproducción automática de escena es lanzar un banco entero de 8 escenas para que se reproduzcan en orden y en un bucle, es decir, las escenas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 y así sucesivamente, con la longitud de las escenas determinada por **<Speed Time>** y el tiempo de transición entre escenas determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción automática de escena son las siguientes:

1. Pulse **<Auto/Del>** para poner la mesa en el tipo de reproducción Disparador automático.
2. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco de la escena que se va a reproducir.
3. Ajuste el tiempo de velocidad del bucle con **<Speed Time>**.
4. Ajuste el tiempo de transición entre escenas con **<Fade Time>.**

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo reproducir todas las escenas del banco 3 con un tiempo de velocidad de 8 segundos, y un tiempo de transición de 0. Haga lo siguiente:

1. Pulse **<Auto/Del>** y se encenderá el indicador de Disparador automático.
2. Mueva los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>** hasta abajo del todo.
3. Pulse **<Bank Up>** o **<Bank Down>** hasta que aparezca **3** en la pantalla LCD justo encima de la palabra Bank. Las luces ejecutarán la escena 1 del banco 3 o la escena actualmente seleccionada en el banco 3.
4. Mueva el deslizador **<Speed Time>** hasta que en la pantalla LCD aparezca **8.00**. Las luces empezarán a moverse por las escenas del banco 3.



La mesa puede conmutar entre Auto, Sincronización al toque y Música en cualquier momento durante la reproducción. El botón que se pulse en último lugar determina el tipo de disparador que se usa para la reproducción.

Reproducción Automática de Escena Usando Sincronización al Toque

La Reproducción automática de escena usando Sincronización al toque es lanzar un banco entero de 8 escenas para que se reproduzcan en orden y en un bucle, es decir, las escenas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 y así sucesivamente, con la longitud de las escenas determinada por **<Speed Time>** y el tiempo de transición entre escenas determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción automática de escena usando sincronización al toque son las siguientes:

1. Asegúrese de que la mesa está en el tipo de reproducción Automático comprobando el indicador de Disparador automático.
2. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco de la escena que se va a reproducir.
3. Pulse **<Tap Sync/Display>** por lo menos tres veces a la velocidad que desee.
4. Utilice **<Fade Time>** para configurar el tiempo de transición entre escenas.

Reproducción de Escena por Música

La Reproducción automática de escena es lanzar un banco entero de 8 escenas para que se reproduzcan en orden y en un bucle, es decir, las escenas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 y así sucesivamente, con la longitud de las escenas determinada por el tempo de la música y el tiempo de transición entre escenas determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción de escena por música son las siguientes:

Para reproducir todas las escenas del banco 3 con el tempo determinado por la música:

1. Pulse **<Music/Bank Copy>** para poner la mesa en modo Reproducción de música y el indicador Disparador de música se enciende.
2. Utilice los botones de banco para seleccionar el banco de la escena que se va a reproducir.
3. Utilice **<Fade Time>** para configurar el tiempo de transición entre escenas.

Reproducción de Secuencia

La reproducción de secuencia lanza una escena o escenas para su reproducción. Las secuencias se lanzan manualmente, pero hacen bucle por sus pasos automáticamente a un tempo determinado por el deslizador **<Speed Time>** o el botón **<Tap Sync/Display>**, o al ritmo de la música.

La pantalla LCD muestra la secuencia y escena actuales mientras la secuencia avanza en bucle por sus pasos.



- **Cuando se lanza más de una secuencia, la última secuencia pulsada es la primera en reproducirse. Luego las secuencias continúan por orden numérico.**
- **La LCD no muestra los números de paso de la secuencia, sino que muestra la secuencia y la escena del paso actual.**

Reproducción Automática de Secuencia

La reproducción automática de secuencia es lanzar una o más secuencias a reproducción con la longitud de los pasos determinada por **<Speed Time>** y el tiempo de transición entre escenas determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción automática de secuencia son las siguientes:

1. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia que se reproducirá.
2. Pulse **<Auto/Del>**.
3. Ajuste el tiempo de velocidad del bucle con **<Speed Time>**.
4. Ajuste el tiempo de transición entre escenas con **<Fade Time>.**

Las instrucciones específicas de más abajo describen cómo lanzar **<Chase 1>** y **<Chase 2>** para reproducirse con un tiempo de velocidad de 10 segundos, y un tiempo de transición de 0. Haga lo siguiente:

1. Mueva los deslizadores **<Speed Time>** y **<Fade Time>** hasta abajo del todo.
2. Pulse **<Chase 1>.**
3. Pulse **<Chase 2>**.
4. Pulse **<Auto/Del>**.
5. Mueva el deslizador **<Speed Time>** hasta que en la pantalla LCD aparezca **10.00**. Las luces empezarán a moverse por las secuencias, empezando por los pasos en **<Chase 2>**.



La mesa puede conmutar entre Auto, Sincronización al toque y Música en cualquier momento durante la reproducción. El botón que se pulse en último lugar determina el tipo de disparador que se usa para la reproducción.

Reproducción Automática de Secuencia Usando Sincronización al Toque

La reproducción automática de secuencia usando sincronización al toque es lanzar una o más secuencias con la longitud de las escenas determinadas por **<Tap Sync/Display>** y el tiempo de transición entre escena y escena determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción automática de secuencia usando sincronización al toque son las siguientes:

1. Asegúrese de que la mesa está en el tipo de reproducción Automático comprobando el indicador de Disparador automático.
2. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia que se reproducirá.
3. Pulse **<Tap Sync/Display>** por lo menos tres veces a la velocidad que desee.
4. Utilice **<Fade Time>** para configurar el tiempo de transición entre escenas.

Reproducción de Secuencia por Música

La reproducción de secuencia por música es lanzar una o más secuencias para su reproducción con la longitud de las escenas determinadas por el tempo de la música y el tiempo de transición entre escena y escena determinado por **<Fade Time>**. Las instrucciones generales para la reproducción de secuencia por música son las siguientes:

Para reproducir todas las escenas del banco 3 con el tempo determinado por la música:

1. Pulse **<Music/Bank Copy>** para poner la mesa en modo de reproducción de música. El indicador de Disparador de música se enciende.
2. Utilice los botones de secuencia para seleccionar la secuencia que se reproducirá.
3. Utilice **<Fade Time>** para configurar el tiempo de transición entre escenas.

Funcionamiento MIDI

Se puede usar MIDI de una fuente externa para lanzar escenas y secuencias para su reproducción.

Conecte la fuente MIDI al Obey™ 40 D-Fi 2.4 con un cable MIDI de 5 pines y el Obey™ 40 D-Fi 2.4 responderá a la entrada MIDI.

La tabla de abajo muestra qué escenas y secuencias se pueden lanzar con una fuente MIDI externa.

Mapa MIDI

Nota MIDI	Función (cambia entre disparador apagado y encendido)
00–07	Escenas 1–8, Banco 1
08–15	Escenas 1–8, Banco 2
16–23	Escenas 1–8, Banco 3
24–31	Escenas 1–8, Banco 4
21–39	Escenas 1–8, Banco 5
40–47	Escenas 1–8, Banco 6
48–55	Escenas 1–8, Banco 7
56–63	Escenas 1–8, Banco 8
64–71	Escenas 1–8, Banco 9
72–79	Escenas 1–8, Banco 10
80–87	Escenas 1–8, Banco 11
88–95	Escenas 1–8, Banco 12
96–103	Escenas 1–8, Banco 13
104–111	Escenas 1–8, Banco 14
112–119	Escenas 1–8, Banco 15
120	Secuencia 1
121	Secuencia 2
122	Secuencia 3
123	Secuencia 4
124	Secuencia 5
125	Secuencia 6
126	Blackout

Control de Niebla

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene un botón dedicado para niebla que funcionará con máquinas de niebla CHAUVET® compatibles. Visite el sitio web de CHAUVET® para ver las máquinas de niebla disponibles: www.chauvetlighting.com.

Para manejar una o más máquinas de niebla, haga lo siguiente:

1. Conecte las máquinas de niebla al puerto de salida de control de niebla del panel posterior.

Nota: Consulte el Manual de Usuario de la máquina de niebla para ver información sobre cómo enlazar más de una máquina de niebla.

2. Encienda la(s) máquina(s) de niebla.
3. Espere al que se encienda el LED Fog.
4. Pulse **<Fog>** para generar niebla.



El LED Fog indica que la máquina de niebla está a la temperatura máxima y lista para generar niebla. Cuando el LED no está encendido, la máquina niebla podría aún generar niebla, pero no para su tiempo máximo.

Control de Estroboscopio

El Obey™ 40 D-Fi 2.4 tiene un botón dedicado para estroboscopio que funcionará con estroboscopios CHAUVET® compatibles. Visite el sitio web de CHAUVET® para ver los estroboscopios disponibles: www.chauvetlighting.com.

Para manejar uno o más estroboscopios, haga lo siguiente:

1. Conecte el estroboscopio o estroboscopios al puerto de salida de control de estroboscopio del panel posterior del Obey™ 40 D-Fi 2.4.

Nota: Consulte el Manual de Usuario del estroboscopio para ver información sobre cómo enlazar más de un estroboscopio.

2. Encienda el estroboscopio o estroboscopios.
3. Pulse **<Strobe>** para arrancar el estroboscopio.

Nota: El botón <Strobe> es un botón momentáneo. La luz lanzará destellos mientras el botón se mantenga pulsado. Cuando no se pulse, el estroboscopio queda sin luz.



El indicador LED para el botón de estroboscopio parpadeará a la misma frecuencia que el estroboscopio.

6. INFORMACIÓN TÉCNICA

Mantenimiento

Para mantener un rendimiento óptimo y minimizar el desgaste, los dispositivos han de limpiarse con frecuencia. El uso y el entorno pueden influir para determinar la frecuencia. Como norma general, los dispositivos deben limpiarse al menos dos veces al mes. El polvo acumulado reduce el rendimiento de la salida de luz y puede provocar sobrecalentamiento. Esto puede conducir a una reducción de la vida de la lámpara e incrementar el desgaste mecánico. Asegúrese de apagar el aparato antes de llevar a cabo el mantenimiento.

1. Desenchufe el producto de la alimentación.
2. Use un aspirador o compresor de aire y un cepillo suave para quitar el polvo depositado en los orificios de aireación.
3. Limpie todas las lentes cuando el dispositivo esté a temperatura ambiente con una solución suave de limpiacristales o alcohol isopropílico y un paño suave del algodón que no deje pelusa o un paño de gafas.
4. Aplique la solución en el paño o gamuza y arrastre el polvo y la suciedad a la parte externa de la lente.
5. Con cuidado, frote las superficies ópticas hasta que no quede turbiedad ni pelusas.



Seque siempre las piezas cuidadosamente después de limpiarlas .

Especificaciones Técnicas

PESO Y DIMENSIONES	
Longitud	19 in (483 mm)
Ancho	3,5 in (89 mm)
Alto	6,7 in (171 mm)
Peso	5,7 lb (2,6 kg)
ALIMENTACIÓN	
Tensión de entrada	9 VCC, 500 mA
Fuente de alimentación externa	100–240 VCA, 50/60 Hz
INTERIOR/EXTERIOR	
Clasificación	Solo para uso en interior
Térmicas	
Temperatura ambiente máxima	104 °F (40 °C)
Control y programación	
Salida de datos	XLR 3 pines
Configuración pin datos	pin 1 pantalla , pin 2 (-), pin 3 (+)
Total canales control DMX	192
Información de pedidos	
Obey™ 40 D-Fi™ 2.4	OBEY40DFI2.4
Código de artículo	09080697
WIRELESS	
Frecuencia de funcionamiento	2.433 a 2.48 GHz
INFORMACIÓN DE GARANTÍA	
Garantía	Garantía limitada de 2 años



DEVOLUCIONES

Para devolver un producto o solicitar soporte:

- En EE.UU., póngase en contacto con la Oficina Central de CHAUVET® (Vea Contacto).
- En el Reino Unido o Irlanda, póngase en contacto con CHAUVET® Europe Ltd (Vea Contacto).
- En México, póngase en contacto con CHAUVET® México (Vea Contacto).
- En cualquier otro país, NO contacte con CHAUVET®. Póngase en contacto con su distribuidor. Vea www.chauvetlighting.com para distribuidores fuera de EE.UU., Reino Unido o Irlanda.



Si vive fuera de los EE.UU., Reino Unido, Irlanda o México, póngase en contacto con su distribuidor de registro y siga sus instrucciones sobre cómo devolver los productos CHAUVET®. Visite www.chauvetlighting.com para detalles de contacto.

Llame a la oficina de Asistencia Técnica CHAUVET® correspondiente y pida un número de Autorización de Devolución de la mercancía (RMA) antes de enviar el producto. Esté preparado para proporcionar el número de modelo, número de serie y una breve descripción de la causa de la devolución.

Debe enviar la mercancía a portes pagados, en su caja original y con su embalaje y accesorios originales. CHAUVET® no expedirá etiquetas de devolución.

Etiquete el paquete claramente con el número de RMA. CHAUVET® rechazará cualquier producto devuelto sin un número de RMA.



Escriba el número de RMA en una etiqueta convenientemente adherida. NO escriba el número de RMA directamente sobre la caja.

Antes de enviar el producto, escriba claramente la siguiente información en una hoja de papel y colóquela dentro de la caja:

- Su nombre
- Su dirección
- Su número de teléfono
- Número de RMA
- Una breve descripción del problema

Asegúrese de que empaqueta el producto adecuadamente. Cualquier daño en el transporte que resulte de un empaquetado inadecuado será responsabilidad suya. Se recomienda empaquetado FedEx o de doble caja.



CHAUVET® se reserva el derecho de usar su propio criterio para reparar o reemplazar productos devueltos.

CONTACTO

OFICINA CENTRAL - CHAUVET®

Información General

Dirección: 5200 NW 108th Avenue
Sunrise, FL 33351
Voz: (954) 577-4455
Fax: (954) 929-5560
Número gratuito: (800) 762-1084

Servicio Técnico

Voz: (954) 577-4455 (Marque 4)
Fax: (954) 756-8015
Email: tech@chauvetlighting.com

World Wide Web www.chauvetlighting.com

REINO UNIDO E IRLANDA - CHAUVET® Europe Ltd.

Información General

Dirección: Unit 1C
Brookhill Road Industrial Estate
Pinxton, Nottingham, UK
NG16 6NT
Voz: +44 (0)1773 511115
Fax: +44 (0)1773 511110

Servicio Técnico

Email: uktech@chauvetlighting.com

World Wide Web www.chauvetlighting.co.uk

MÉXICO - CHAUVET® México

Información General

Dirección: Av. Santa Ana 30
Parque Industrial Lerma
Lerma, México C.P. 52000
Voz: +52 (728) 285-5000

Servicio Técnico

Email: servicio@chauvet.com.mx

World Wide Web www.chauvet.com.mx

Fuera de EE.UU., Reino Unido, Irlanda o México, póngase en contacto con su proveedor. Siga sus instrucciones para pedir soporte o para devolver un producto. Visite www.chauvetlighting.com para detalles de contacto.

1. Avant de Commencer

Contenu

- Obey™ 40 D-Fi 2.4
- Une Alimentation Externe
- Une Fiche de Garantie
- Un Manuel d'Utilisation

Instructions de Déballage

Déballez avec précaution l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 et vérifiez que tous les éléments se trouvent dans l'emballage et ne présentent aucun dommage.

Réclamations

Si l'emballage ou le contenu semblent avoir été endommagés pendant le transport, gardez tous les matériaux d'emballage et veuillez envoyer une réclamation immédiatement au transporteur. Si les dommages ne sont pas signalés au transporteur immédiatement, ou si l'emballage n'est pas conservé, la réclamation peut être invalidée.

Pour tout autre problème comme la non-livraison de pièces ou composants, des dommages non en rapport avec la livraison ou des vices cachés, veuillez déposer votre réclamation auprès de CHAUVET® dans les 7 jours suivant la livraison. Voir Nous Contacter.



Réinitialisez l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 avant toute utilisation. Pour plus d'informations, consultez la section Réinitialisation de la Console.

Conventions

Convention	Signification
1—512	Une plage de valeurs
50/60	Un ensemble de valeurs
Page A	Un voyant lumineux sur la console
15	Information affichée sur l'écran LCD
Settings	Une option de menu
Menu > Settings	Une séquence d'options de menu
<Enter>	Un bouton

Symboles

Convention	Signification
	Information critique. L'ignorer peut entraîner des dysfonctionnements, endommager l'appareil ou blesser l'opérateur.
	Information importante. L'ignorer peut provoquer un dysfonctionnement de l'appareil.
	Information utile.

Clause de non Responsabilité

Les informations et caractéristiques contenues dans ce manuel d'utilisation sont sujettes à changement sans préavis. CHAUVET® ne pourra être tenu responsable pour toute erreur ou omission et se réserve le droit de revoir ou réécrire ce manuel à tout moment. La dernière version de ce manuel peut être téléchargée à l'emplacement http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.

Imprimé en Chine.

Publié électroniquement par CHAUVET® aux États-Unis.

Auteur	Date	Éditeur	Date
L. Henry	02/05/14	A. Leon	05/05/14

Bref Descriptif de l'Unité

Utilisation sur Variateur	X	**Programme Automatique**	X
Utilisation à l'Extérieur	X	**Alimentation Universelle**	P
Activé par le Son	P	**Fusible Remplaçable**	X
DMX	P	**Maintenance par l'Utilisateur**	X
Maître/Esclave	X		

Consignes de Sécurité

Ces consignes reprennent d'importantes informations en matière d'installation, d'utilisation et de maintenance de l'appareil. Lisez-les avant d'utiliser le produit.



- Toujours connecter le produit à un circuit à la terre pour éviter les risques d'électrocution.
- Veillez à ce que le cordon d'alimentation ne soit jamais pincé ou endommagé.
- Toujours débrancher l'appareil de la source d'alimentation avant de le nettoyer ou de remplacer le fusible.
- Ne débranchez jamais cet appareil en tirant sur le cordon d'alimentation.
- En cas de montage de l'appareil en hauteur, veillez à toujours le fixer à l'aide d'un câble de sécurité.
- Veillez à ce qu'il ne se trouve jamais à proximité d'aucun matériel inflammable lorsqu'il est en fonctionnement.



- Cet appareil doit uniquement être utilisé en intérieur. Il répond aux exigences de la norme IP 20.
- N'exposez l'unité ni à la pluie, ni à l'humidité.
- Assurez-vous que la tension de la source d'énergie utilisée pour l'appareil est dans la fourchette indiquée sur l'étiquette ou sur le panneau arrière de l'appareil.
- Ne connectez jamais l'appareil à un variateur ou un rhéostat.
- Installez toujours cet appareil dans un endroit bien ventilé à au moins 50 cm (20 po) des surfaces adjacentes.
- Assurez-vous qu'aucune fente de ventilation sur le boîtier n'est obstruée.
- Ne faites pas fonctionner l'appareil à une température ambiante de plus de 40 °C (104 °F).
- Toujours transporter l'appareil par ses côtés de montage.
- En cas de sérieux problèmes de fonctionnement, arrêtez l'appareil immédiatement.
- N'essayez jamais de réparer l'appareil vous-même. Toute réparation effectuée par des personnes non agréées pourrait occasionner des dommages ou des défaillances.
- Pour tous vos besoins de réparation, contactez le centre d'assistance technique agréé le plus proche de chez vous. Voir Nous Contacter pour plus d'informations.



Veuillez conserver ce manuel d'utilisation pour vous y référer ultérieurement. Si vous étiez amené à vendre cet appareil à un autre utilisateur, veillez à leur remettre également ce manuel.

2. INTRODUCTION

Caractéristiques

- Transmetteur D-Fi™ intégré
- Fonctionne sans fil avec tous les appareils compatibles D-Fi™.
- Sortie DMX
- Commande jusqu'à 12 types de projecteurs comprenant jusqu'à 16 canaux chacun.
- Contrôle plusieurs projecteurs simultanément.
- Peut mémoriser et jouer 240 scènes dans 30 banques de 8 scènes chacune.
- Peut mémoriser et jouer 6 chenillards de 240 pas chacun.
- Accepte les personnalisations de potentiomètres.
- Peut jouer plusieurs chenillards en ordre séquentiel.
- Permet de contrôler les projecteurs "à la volée" en mode Lecture.
- Déclenchement des chenillards et des scènes avec la musique, via tap sync ou en démarrage automatique.
- Accepte les entrées MIDI pour le déclenchement des scènes et des chenillards.
- Contrôle des machines à brouillard et des stroboscopes avec des boutons dédiés.

Description de l'Appareil

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 (la console) est un puissant contrôleur de faible encombrement avec un transmetteur D-Fi™ intégré qui lui permet de contrôler tous les appareils compatibles D-Fi™.

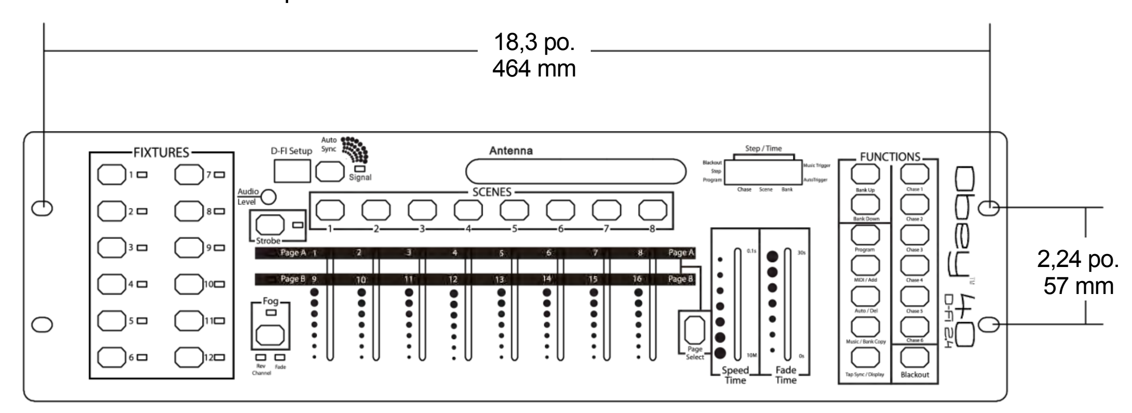
Il dispose de plusieurs modes de lecture et peut contrôler jusqu'à 192 canaux DMX regroupés en 12 groupes et qui peuvent être accédés à l'aide des boutons **<FIXTURES>**. Chaque bouton **<FIXTURES>** et relié à 16 canaux DMX prédéterminés. Ces 16 canaux sont divisés en 2 groupes, accessibles avec le bouton **<Page Select>**. Cela permet à 8 potentiomètres physiques de commander 16 canaux.

Installation

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 possède des ouvertures pour le montage en rack dans un rack standard de 19 pouces. Il est également équipé de pieds en caoutchouc qui lui permet d'être placé sur une table. La console D-Fi™ doit être placée à une distance maximale de 91,44 m (300 pieds) des appareils D-Fi™ et sans qu'il n'y ait d'obstacles entravant la connexion, tels que des murs de béton ou de larges structures solides métalliques.



Dimensions de Montage



Principe de Fonctionnement Sans Fil D-Fi™

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 utilise une fréquence sans fil pour envoyer des signaux DMX aux appareils compatibles D-Fi™, ce qui rend obsolète l'utilisation de longs câbles DMX. La console D-Fi™ doit être située à une distance maximale de 91,44 m (300 pieds) des appareils D-Fi™ et sans qu'il n'y ait d'obstacles entravant la connexion, tels que des murs de béton ou de larges structures solides métalliques. Au cas où certains des appareils sont situés au delà de 91,44 m, un répartiteur D-Fi™, tel que le D-Fi Hub ou le D-Fi™ Stream 6 de CHAUVET®, peut être relié aux projecteurs à l'aide de câbles DMX. Le répartiteur D-Fi™ reçoit les signaux DMX sans fil via le système D-Fi™ et les envoie aux projecteurs à travers les câbles DMX.

Principes de Programmation

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 utilise un adressage DMX et des valeurs pour contrôler les appareils. Voir Adressage DMX et Tablaue d'Adressage DMX pour plus d'informations.

Les ambiances sont créées en utilisant les potentiomètres pour envoyer des valeurs DMX aux appareils. Les ambiances sont enregistrées dans les scènes et les scènes sont sauvegardées en tant que pas d'un chenillard. Les scènes et les chenillard sont joués à des vitesses différentes et avec différents types de déclencheurs.

- Les ambiances sont créées en mode programmation. Les appareils sont sélectionnés avec les boutons d'unités. Les potentiomètres sont déplacés pour contrôler les appareils et créer des ambiances. Puis les ambiances sont sauvegardées dans des scènes en utilisant les boutons de scènes et les scènes sont sauvegardées dans des chenillards en utilisant les boutons de chenillards.
  Voir 4. Programmation pour plus d'informations.
- Les scènes et les chenillards sont joués en mode lecture. Les scènes sont déclenchées avec les boutons des scènes et les chenillards sont déclenchés avec les boutons des chenillards. La cadence de lecture est définie avec les potentiomètres de vitesse et de temps, la fonction tap-sync ou par l'entrée MIDI. Voir 5. Lecture pour plus d'informations.



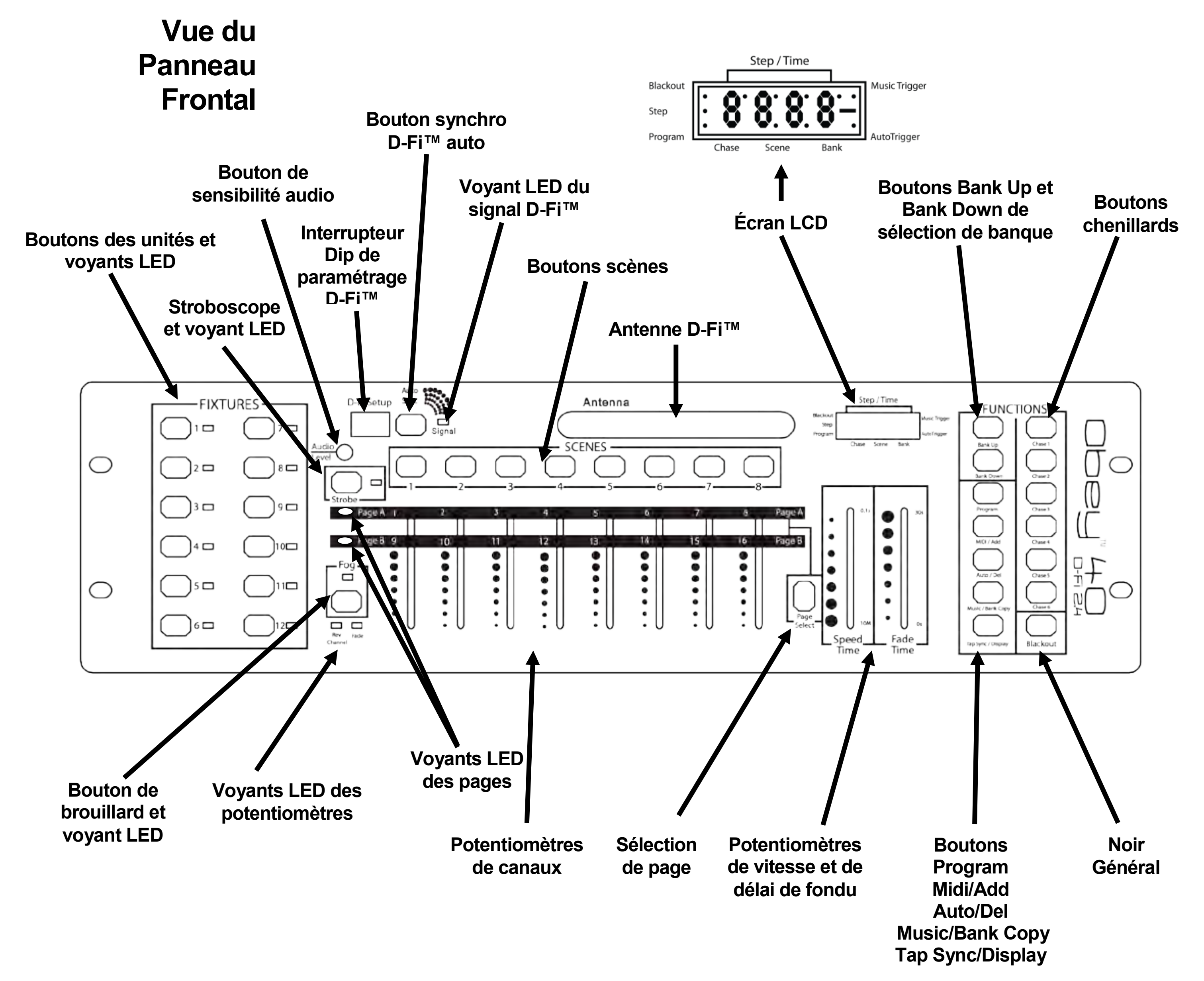
Les ambiances peuvent être créées en mode lecture, mais elles ne peuvent pas être sauvegardées.

Vue d'Ensemble des Panneaux

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 dispose de boutons **<FIXTURES>** sur la gauche, de potentiomètres DMX et de boutons **<SCENES>** au centre ainsi que des contrôles de lecture sur la droite.

Les ports et le raccordement électrique sont quant à eux situés sur le panneau arrière de la console D-Fi™. Pour plus d'informations sur le panneau arrière, consultez la section Vue du Panneau Arrière.

Vue du Panneau Frontal



Commandes du Panneau Avant

Les commandes du panneau avant donnent l'accès à toutes les fonctionnalités D-Fi™ et aux commandes de programmation et de lecture de la console. Les interrupteurs DIP sont utilisés pour la configuration D-Fi™ et le voyant du signal D-Fi™ affiche des informations sur le signal D-Fi™. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section Configuration D-Fi™.

L'écran LED et les voyants LED fournissent des informations sur les sélections et les commandes de programmation en cours.

- L'écran LED affiche des types d'informations différents en mode programmation ou en mode lecture.
- Les voyants LED des boutons d'unités indiquent lorsque les boutons **<FIXTURES>** et les projecteurs correspondants sont sélectionnés.
- Le voyant LED "strobe" du stroboscope indique l'état allumé du stroboscope et sa fréquence de fonctionnement.
- Le voyant LED du signal D-Fi™ indique l'état des communications D-Fi™.
- Les voyants LED des pages indiquent quelle page de potentiomètre est active.
- Les voyants LED "fader" des potentiomètres indiquent les potentiomètres qui ont reçu une affectation personnalisée.
- Le voyant LED "fog" indique que la machine à brouillard est à la bonne température pour générer du brouillard.

Description des Commandes

Bouton ou Potentiomètre	Description
<FIXTURES 1>– <FIXTURES 12>	Boutons qui sélectionnent les projecteurs à contrôler et qui définissent les adresses DMX par défaut des potentiomètres des canaux. Les voyants LED correspondants indiquent quand un projecteur est sélectionné. **Remarque : Ces boutons sont inclusifs. Si l'un est appuyé, puis un autre ensuite, les deux projecteurs sont sélectionnés. Pour désélectionner un projecteur, appuyez à nouveau dessus et assurez-vous que le voyant est éteint.**
<Strobe>	Bouton qui contrôle un ou plusieurs stroboscopes. Son voyant LED indique que le stroboscope est allumé et clignote à la même fréquence que ce dernier fonctionne.
Bouton de Sensibilité Audio	Bouton qui ajuste la sensibilité de la console aux sons et à la musique.
Interrupteur DIP de Paramétrage D-Fi™	Interrupteurs DIP qui permettent de sélectionner parmi les canaux et les modes D-Fi™.
<D-Fi™ Auto Sync>	Bouton qui permet de synchroniser l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 avec d'autres appareils compatibles D-Fi™.
Voyant LED du signal D-Fi™	Voyant LED qui indique l'état du signal D-Fi™.
<SCENES 1>– <SCENES 8>	Boutons qui sélectionnent une scène vers laquelle effectuer une sauvegarde, ou à partir de laquelle effectuer une lecture. Ils sont utilisés en conjonction avec les boutons **<Bank Up>** et **<Bank Down>**.
Antenne D-Fi™	Antenne qui transmet le signal D-Fi™.

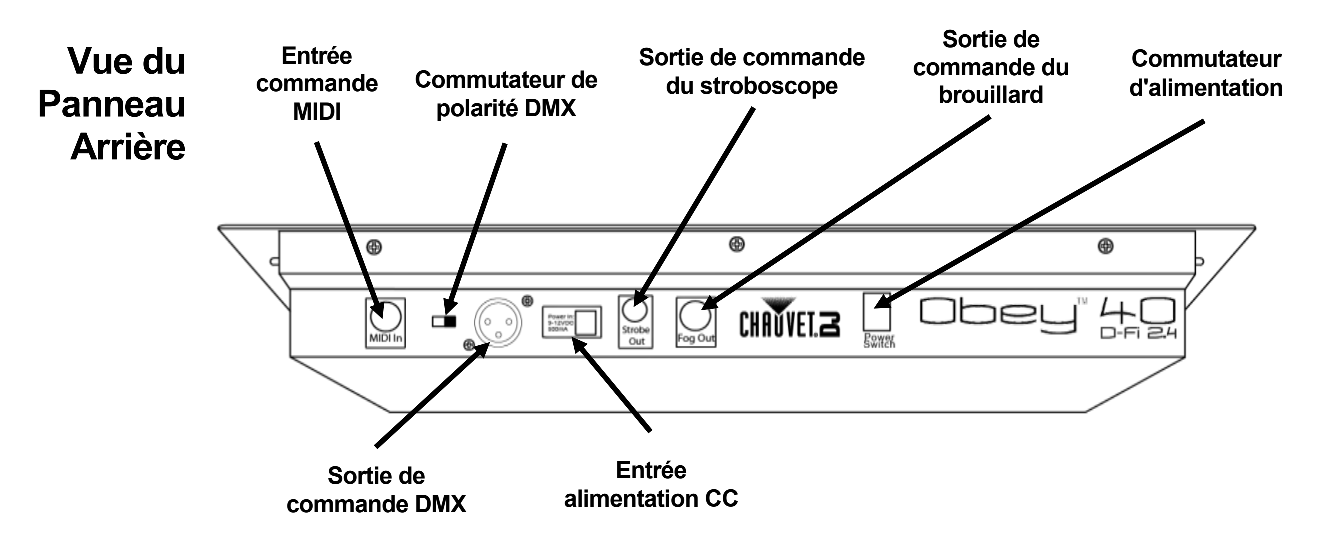
Description des Commandes

Bouton ou Potentiomètre	Description
Écran LCD	Écran qui affiche différents types d'informations sur les sélections actuelles et si l'appareil est en mode Programme ou Lecture : · Step/Time (Pas/Temps) - affiche le chenillard et la scène courants, sauf lorsque les potentiomètres sont déplacés. Dans ce cas, il affiche la valeur du potentiomètre déplacé. · Blackout (Noir général) - indique que le noir général est activé et que la console n'envoie plus de signaux DMX. · Step (Pas) - affiche la scène courante du pas courant du chenillard courant en mode Lecture ou affiche que la console ajoute des pas à un chenillard en mode Programmation. · Program (Programme) - indique que la console est en mode Programmation. · Music Trigger (Déclenchement par musique) - indique que la console est en mode déclenchement par musique. · Auto Trigger (Déclenchement automatique) - indique que la console est en mode de déclenchement automatique. · Chase (Chenillard) - affiche le chenillard courant en mode Lecture ou Programmation. · Scene (Scène) - affiche la scène courante en mode Lecture ou Programmation. · Bank (Banque) - affiche la banque courante en mode Lecture ou Programme.
<Bank Up>	Bouton qui se permet de se déplacer vers le haut parmi les banques de scènes, ou parmi les étapes d'un chenillard.
<Bank Down>	Bouton qui se permet de se déplacer vers le bas parmi les banques de scènes, ou parmi les étapes d'un chenillard.
<Chase 1>– <Chase 6>	Boutons qui sélectionnent un chenillard vers lequel effectuer une sauvegarde, ou à partir duquel effectuer une lecture.
<Fog>	Bouton qui contrôle une ou plusieurs machines à brouillard et son voyant LED qui indique quand la machine à brouillard est à la bonne température de fonctionnement.
Voyants LED des Potentiomètres	Voyants LED qui indiquent que les potentiomètres de la sélection d'unités courante a une affectation (Fade) ou une inversion (Rev Channel) personnalisée.
Voyants LED des Pages	Voyants LED qui indiquent quelle page de potentiomètres est active.
<Channel 1>– <Channel 16>	Potentiomètres des canaux qui envoient des valeurs DMX aux appareils. Utilisé en conjonction avec **<FIXTURES 1>** - **<FIXTURES 12>**.
<Page Select>	Bouton qui permet de basculer entre les pages de potentiomètre A et B.
<Speed Time>	Potentiomètre qui ajuste la vitesse à laquelle l'ensemble du chenillard incluant tous les pas va être lu. La vitesse de lecture va de 10 minutes à 0,1 seconde. L'écran LCD indique les temps de vitesse en minutes et en secondes lorsque le potentiomètre se déplace, mais revient à l'affichage du chenillard, de la scène et de la banque courants après que le potentiomètre se soit arrêté. L'écran affiche les temps pour le potentiomètre comme suit : · *XX˙XX* - avec le point en haut, affiche les minutes et les secondes. · *XX:XX* - avec le point en bas, affiche les secondes et les dixièmes de secondes. Ce potentiomètre est également utilisé pour régler, sélectionner et paramétrer les options en mode Programme.

Description des Commandes

Bouton ou Potentiomètre	Description
<Fade Time>	Potentiomètre qui ajuste le temps de fondu en lecture, cad le temps du changement entre chaque pas du chenillard. La vitesse de lecture va de 0 seconde à 30 secondes. L'écran LCD indique les temps de fondus en seconde lorsque le potentiomètre se déplace, mais revient à l'affichage du chenillard, de la scène et de la banque courants après que le potentiomètre se soit arrêté. L'écran affiche les temps pour le potentiomètre comme suit : · *XX:XX* - avec le point en bas, affiche les secondes et les dixièmes de secondes. Ce potentiomètre est également utilisé pour régler, sélectionner et paramétrer les options en mode Programmation.
<Program>	Bouton qui permet de basculer la console en mode Programmation ou d'en sortir.
<Midi/Add>	Bouton qui ajoute des scènes et des pas en mode Programmation et qui permet de sélectionner un canal MIDI en mode MIDI.
<Auto/Del>	Bouton qui sélectionne le mode de Lecture automatique dans lequel la cadence de lecture est contrôlée par les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>**. Ce bouton est utilisé pour supprimer des chenillards et des scènes en mode Programmation.
<Music/Bank Copy>	Bouton qui sélectionne le déclenchement par musique dans lequel la cadence de lecture est contrôlée par la musique. Ce bouton permet également de copier une banque entière de scènes en mode Programmation.
<Tap Sync/Display>	Bouton qui active le déclenchement par fonction "tap sync" dans lequel la lecture est commandée par un appui sur le bouton. Ce bouton est également utilisé pour diverses fonctions de programmation.
<Blackout>	Bouton à bascule qui stoppe toute transmission DMX. Fait s'éteindre tous les projecteurs. Arrête le stroboscope et le brouillard. Lorsque le noir général est activé, l'écran LCD affiche un indicateur.

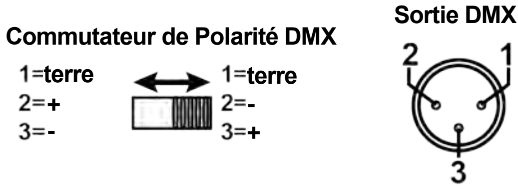
Vue du Panneau Arrière



Ports du Panneau Arrière

Port	Fonction
Entrée Commande MIDI	Port MIDI 5 broches pour la connexion à un clavier MIDI
Commutateur de Polarité DMX	Interrupteur à bascule pour changer la polarité DMX. Voir les Spécificités Techniques pour la configuration des broches de données. Remarque : Certains appareils ont une polarité inversée. Consultez le manuel de l'utilisateur de chaque appareil pour des informations spécifiques.
Sortie de Commande du Stroboscope	Port mono ¼ de pouce pour se connecter à un ou plusieurs stroboscopes connectés en guirlande.
Sortie de Commande du Brouillard	Port DIM 5 broches pour la connexion à une ou plusieurs machines à brouillard.
Interrupteur Marche/Arrêt	Interrupteur à bascule qui permet d'allumer et d'éteindre l'Obey™ 40 D-Fi 2.4.
Sortie de Commande DMX	Port DMX 3 broches pour la connexion aux appareils.
Entrée Alimentation CC	Port d'alimentation externe pour se connecter à une source d'alimentation.

Polarité DMX



Tous les projecteurs CHAUVET ® utilisent une broche négative 2 et une broche positive 3. Le commutateur de polarité doit donc être positionné comme montré ci-dessus dans la Vue du Panneau Arrière (à côté du port de sortie de contrôle DMX). Les appareils d'autres fabricants peuvent être différents. Consultez le manuel de l'utilisateur de chaque appareil pour des informations spécifiques.



Pour plus d'informations sur le DMX, téléchargez l'introduction au DMX sur www.chauvetlghting.com.

3. CONFIGURATION

Alimentation CA

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 est doté d'une alimentation universelle externe qui peut prendre en charge toute tension d'entrée comprise entre 100 et 240 VCA, 50/60 Hz. Il fonctionne avec un courant de 9 Vcc en 500 mA.

Avant de mettre l'unité sous tension, assurez-vous que la tension de ligne est comprise dans la plage des tensions reprise sur l'étiquette apposée sur l'appareil ou comme décrit dans ce document à la section Spécificités Techniques.

Le régime nominal affiché indique la consommation de courant dans des conditions normales d'utilisation.



- **Connectez toujours la console à un circuit relié à la terre.**
- **Ne connectez jamais la console à un circuit rhéostat ou variateur.**

Installation

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 peut être installé dans n'importe quelle position, mais assurez-vous que la ventilation soit suffisante autour de l'appareil.

Configuration de la Console

Avant toute utilisation, la console D-Fi™ doit être paramétrée pour l'utilisation sans fil D-Fi™, ou être reliée aux appareils avec des câbles DMX. Les appareils doivent également être configurés pour l'utilisation sans fil D-Fi™, ou reliés avec des câbles DMX. Les appareils doivent également être paramétrés sur les bonnes adresses DMX.

Les sections qui suivent décrivent le Configuration D-Fi™, le Câblage DMX et Adressage DMX.



Réinitialisez l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 avant la première utilisation. Pour plus d'informations, consultez la section Réinitialisation de la Console.

Configuration D-Fi™

La configuration D-Fi™ s'effectue avec les interrupteurs DIP situés sur le panneau avant, au-dessus du bouton de réglage de sensibilité au son. Le canal D-Fi™ peut être soit sélectionné manuellement ou automatiquement. L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 peut transmettre ou recevoir des signaux D-FI™.



- **La majorité des utilisations du Obey™ 40 D-Fi 2.4 nécessite une configuration en transmission D-Fi™.**
- **Le seul cas d'utilisation du Obey™ 40 D-Fi 2.4 en mode réception D-Fi™ est lorsqu'un autre système en prends le contrôle.**
- **Lorsque l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 est configuré pour recevoir des signaux D-Fi™, il ne peut pas transmettre de signaux D-Fi™ et doit être relié aux projecteurs avec des câbles DMX.**

Remarques sur la Configuration

La configuration en transmission D-Fi™ nécessite les prérequis suivants :

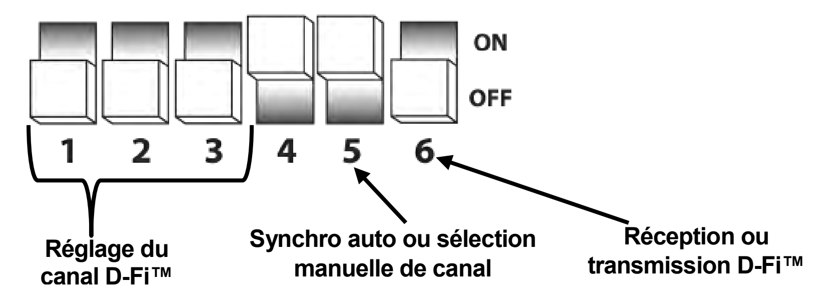
- L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 doit être configuré en mode transmission.
- Les appareils sont compatibles D-Fi™ et configurés en mode réception.
- L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 et les appareils sont tous configurés soit en synchronisation automatique (Auto-Sync) ou paramétrés sur le même canal avec la sélection manuelle de canal.
- L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 est à une distance maximale de 91,44 m (300 pieds) des projecteurs D-Fi™.
- Aucun large objet solide, par exemple des murs, de gros blocs de bétons ou des structures métalliques solides, ne se trouve entre l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 et les projecteurs.



Le mode de sélection manuelle est recommandé, mais chacun des deux modes convient.

Interrupteurs DIP

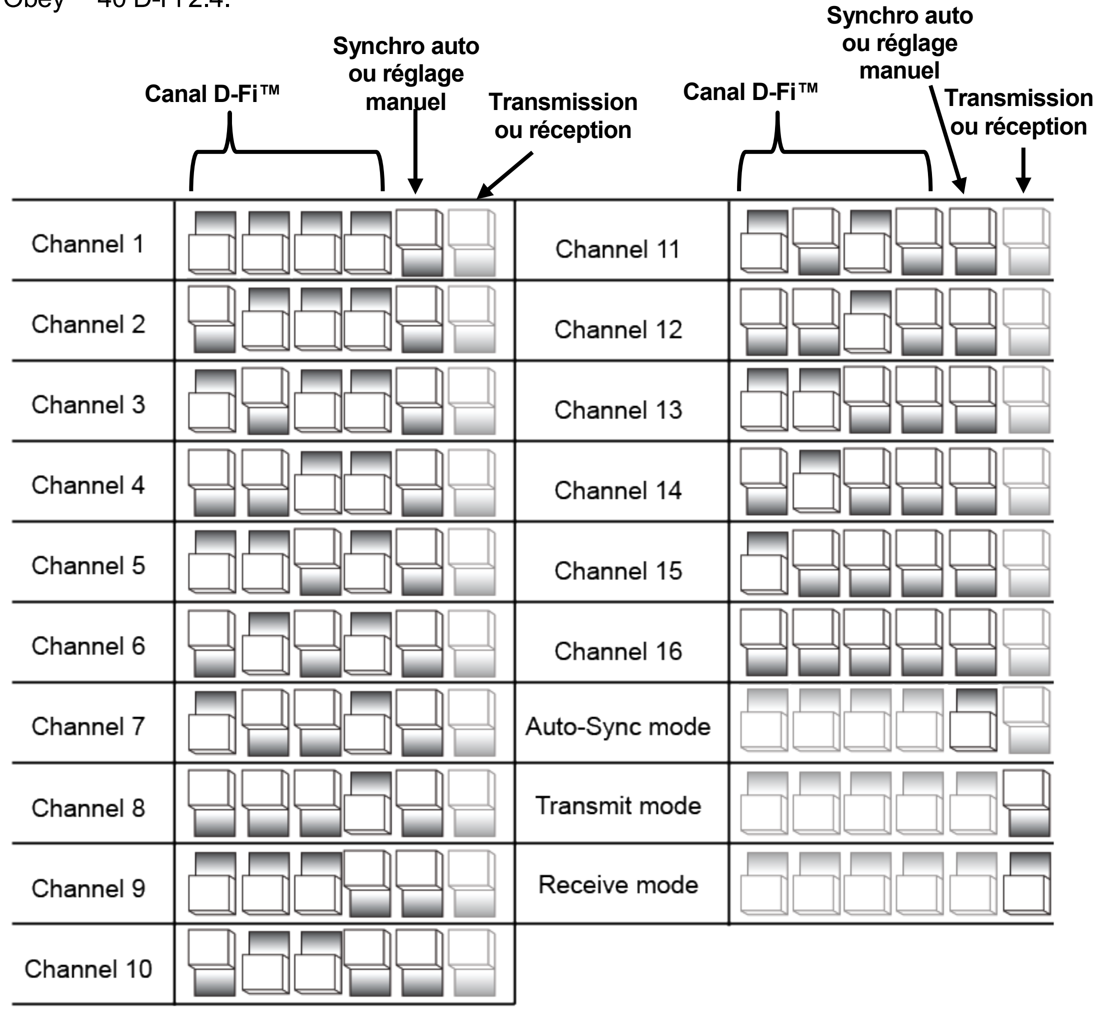
Les 6 interrupteurs DIP qui permettent de configurer le signal D-Fi™ sur la console D-Fi™ sont affichés ci-dessous :



- Les interrupteurs DIP 1 à 4 permettent de régler le canal D-Fi™, mais l'interrupteur DIP 5 doit être sur la position ON pour que les interrupteurs 1 à 4 puissent faire effet.
- L'interrupteur DIP 5 permet de passer de l'un à l'autre des modes de sélection de canal D-Fi™ : Auto-Sync (OFF) et manuel (ON).
- L'interrupteur DIP 6 permet de passer du mode de transmission D-Fi™ (ON) au mode de réception D-Fi™ (OFF).

Pour une liste des combinaisons d'interrupteurs DIP, consultez la section Paramétrage des Interrupteurs DIP dans ce manuel ou consultez le tableau des paramètres DIP affiché sur la base du Obey™ 40 D-Fi 2.4.

Paramétrage des Interrupteurs DIP



Utilisation de la Sélection Manuelle de Canal

Il est recommandé d'utiliser la sélection manuelle de canal. Cela permet d'indiquer à la console D-Fi™ quel canal utiliser pour la transmission D-Fi™. Pour utiliser la sélection manuelle de canal lors de la configuration D-Fi™, effectuez les actions suivantes :

1. Allumez tous les autres appareils D-Fi™ et paramétrez-les sur le même canal. Consultez le manuel de l'utilisateur de chaque appareil pour les instructions à ce sujet.
2. Mettez la console D-Fi™ hors tension.
3. Paramétrez la console D-Fi™ sur le même canal que les appareils en configurant les interrupteurs DIP. Pour plus d'informations, consultez la section Interrupteurs DIP.
4. Assurez-vous que l'interrupteur DIP 6 soit sur la position ON.
5. Allumez l'Obey™ 40 D-Fi 2.4. Le voyant LED du signal clignote très rapidement.

Utilisation de la Sélection de Canal par Synchronisation Automatique (Auto-Sync)

La sélection de canal par synchronisation automatique déclenche un échange entre l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 et les autres appareils D-Fi™ afin de décider d'un canal pour la transmission D-Fi™. Pour utiliser la synchronisation automatique lors de la configuration D-Fi™, effectuez les actions suivantes :

1. Allumez tous les autres appareils D-Fi™ et paramétrez-les en mode Auto-Sync. Consultez le manuel de l'utilisateur de chaque appareil pour les instructions à ce sujet.
2. Mettez la console D-Fi™ hors tension.
3. Configurez la console D-Fi™ sur le mode Auto-Sync en positionnant l'interrupteur DIP 5 sur la position OFF.
4. Assurez-vous que l'interrupteur DIP 6 soit sur la position ON.
5. Allumez l'Obey™ 40 D-Fi 2.4. Le voyant LED du signal reste allumé en continu.
6. Appuyez de manière continue sur le bouton **<Auto>** pendant au moins 15 secondes. Le voyant LED du signal commence à clignoter rapidement lorsque la console D-Fi™ communique avec les autres appareils.
7. Continuez d'appuyer sur le bouton **<Auto>** jusqu'à ce que tous les autres produits D-Fi™ indiquent qu'ils reçoivent un signal. Consultez le manuel de l'utilisateur de chaque appareil pour plus d'informations à ce sujet.



Les manuels d'utilisateur des appareils D-Fi™ de CHAUVET® peuvent être trouvés sur le site Internet à l'adresse http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.



L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 doit se trouver à une distance maximale de 91,44 m (300 pieds) des appareils, sans aucun obstacle majeur entre l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 et les appareils.



- **Paramétrez l'intégralité des autres appareils avant l'Obey™ 40 D-Fi 2.4.**
- **Assurez-vous que l'Obey™ 40 D-Fi 2.4 soit hors tension avant de changer la configuration des interrupteurs DIP.**

Voyant du Signal D-Fi™

Le voyant du signal D-Fi™ donne des informations sur l'état D-Fi™ du Obey™ 40 D-Fi 2.4. Le tableau ci-dessous indique les différents états du voyant et la signification associée.

Voyant LED	Mode	Signification
Allumé en continue	Synchronisation automatique	Pas encore de connexion. En attente de fin de synchronisation automatique
Clignotement lent	Réception	Prêt à recevoir
Clignotement rapide	Réception	Réception de données
	Transmission	En cours de transmission ou prêt à transmettre.
	Synchronisation automatique	Connexion établie. Synchronisation automatique terminée.

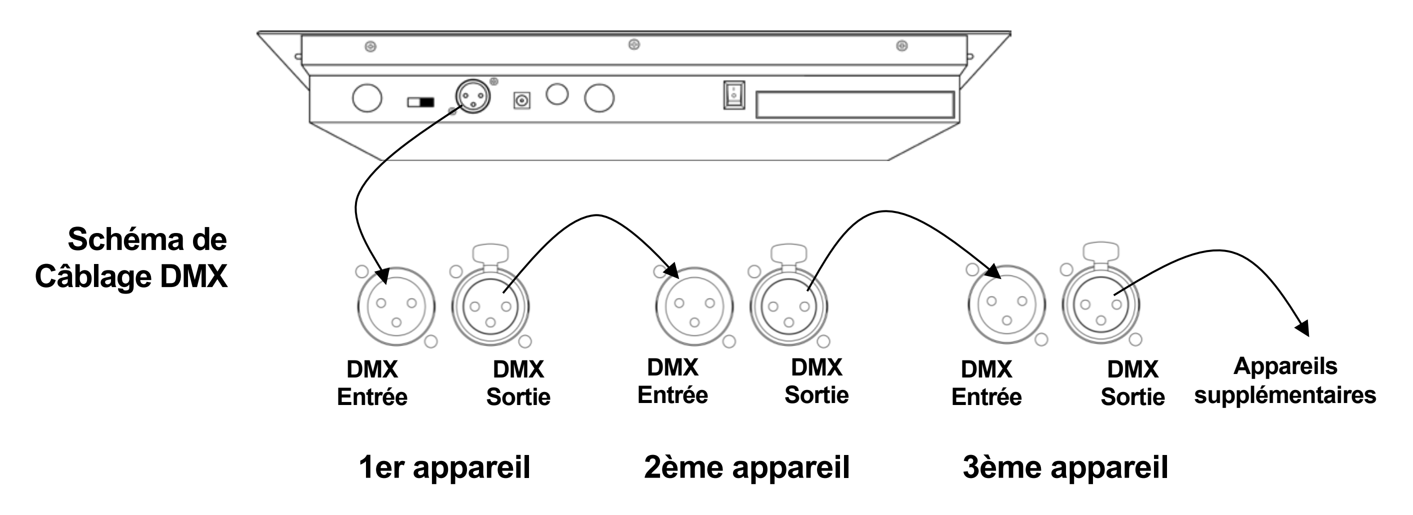
Câblage DMX

Le câblage DMX peut être utilisé avec le mode de transmission D-Fi™ ou en remplacement de la transmission D-Fi™ pour les produits qui ne sont pas compatibles D-Fi™. Pour passer en mode câblage DMX, branchez le câble DMX en partant du port de sortie DMX de la console vers le port d'entrée DMX du premier appareil de votre système.

Puis connectez un autre câble DMX à la sortie DMX du premier appareil de votre système et à l'entrée DMX de l'appareil suivant.

Continuez les branchements jusqu'à ce que tous les appareils soient connectés.

Schéma de Câblage DMX

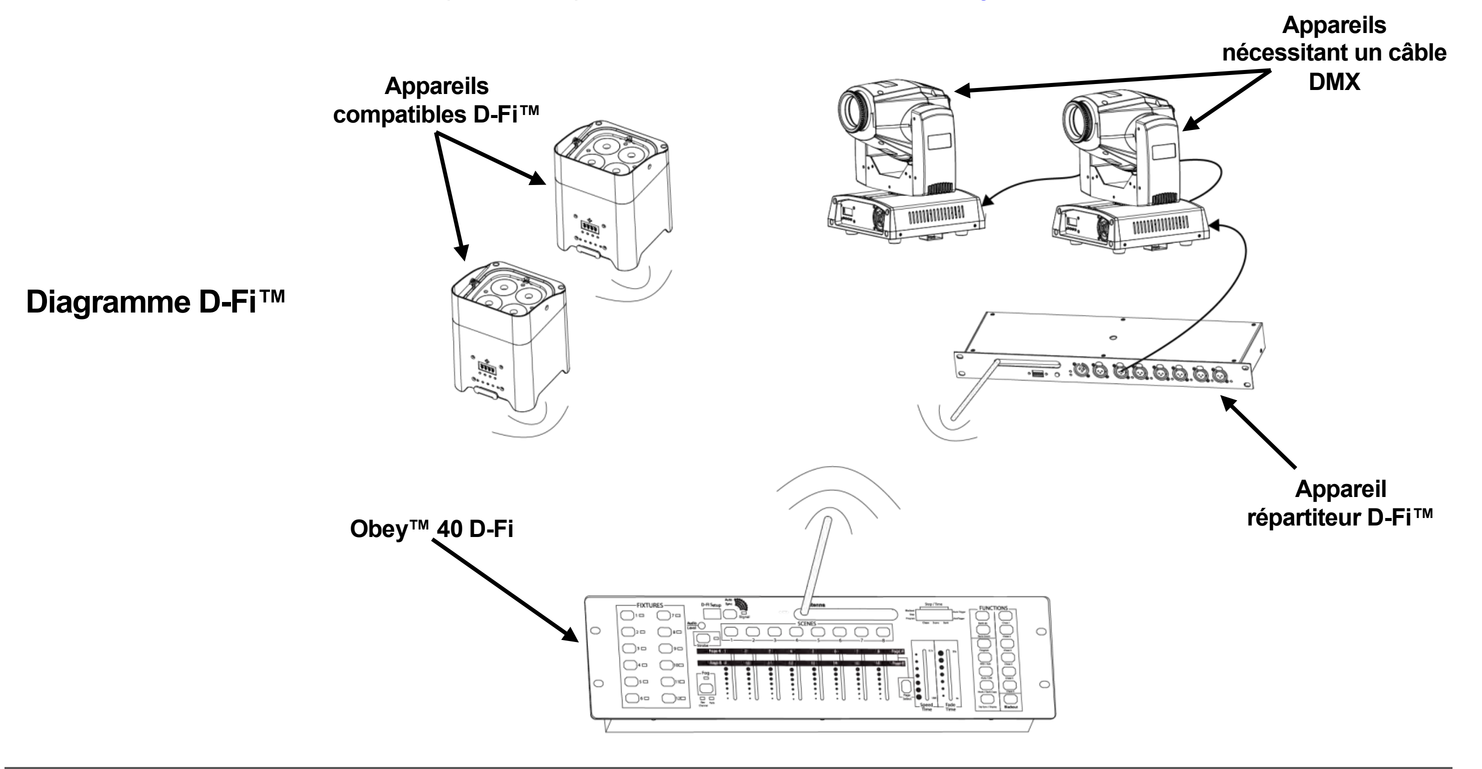


Communication D-Fi™

La communication D-Fi™ peut être utilisée seule ou en combinaison avec le câblage DMX. Les appareils compatibles D-Fi™ reçoivent un signal D-Fi™ directement en provenance du Obey™ 40 D-Fi 2.4 et les appareils qui nécessitent un câblage DMX peuvent être reliés à des répartiteurs D-Fi™, tels que D-Fi™ Hub et le D-Fi™ Stream 6 qui reçoivent le signal D-Fi™ et qui l'envoient à travers des câbles DMX.

Les appareils qui nécessitent un câblage DMX peuvent également être connectés au Obey™ 40 D-Fi 2.4 tel que montré plus haut dans le Schéma de Câblage DMX.

Diagramme D-Fi™



Adressage DMX

L'Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 utilise un adressage DMX. La console contrôle les projecteurs avec des adresses DMX spécifiques et les projecteurs doivent être adressés correctement pour que la console puisse les contrôler.

Plusieurs projecteurs peuvent avoir la même adresse DMX, mais les projecteurs avec une même adresse DMX doivent être du même type.

Voici un tableau montrant les plages d'adresses DMX du Obey™ 40 D-Fi™ 2.4 avec leurs boutons d'unité correspondants.

Tableau d'Adressage DMX

Adresse	Boutons "FIXTURES" d'unités
1–16	**<FIXTURES 1>**
17–32	**<FIXTURES 2>**
33–48	**<FIXTURES 3>**
49–64	**<FIXTURES 4>**
65–80	**<FIXTURES 5>**
81–96	**<FIXTURES 6>**
97–112	**<FIXTURES 7>**
113–128	**<FIXTURES 8>**
129–144	**<FIXTURES 9>**
145–160	**<FIXTURES 10>**
161–176	**<FIXTURES 11>**
177–192	**<FIXTURES 12>**

Une fois les unités adressées, la console les contrôle avec les boutons **<FIXTURES>**. Par exemple :

- Toute unité affectée à l'adresse **49** est contrôlée par le bouton **<FIXTURES 4>**.
- Toute unité affectée à l'adresse **145** est contrôlée par le bouton **<FIXTURES 10>**.

Potentiomètres et Pages

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 dispose de 8 potentiomètres de canaux sur deux pages de potentiomètres pour un total de 16 canaux.

Les potentiomètres contrôlent différentes adresses DMX en fonction de la page qui est active et de quel bouton d'unité est enfoncé.

Les pages sont une méthode pour contrôler 16 canaux avec seulement 8 potentiomètres de canaux. Passer d'une page à une autre permet de passer d'une adresse DMX à une autre pour le potentiomètre. Lorsque la page A est activée, les potentiomètres sont numérotés de 1 à 8. Lorsque la page B est activée, les potentiomètres sont numérotés de 9 à 16.

Le bouton **<Page Select>** permet de passer d'une page à l'autre. Les voyants LED Page A et Page B permettent de savoir quelle page est active.

Lorsque la page A est active, les potentiomètres de canaux contrôlent les 8 premières adresses DMX des projecteurs sélectionnés.

Lorsque la page B est active, les potentiomètres de canaux contrôlent la deuxième plage de 8 adresses DMX des projecteurs sélectionnés.

Adresses DMX des Potentiomètres

Les adresses DMX par défaut des potentiomètres sont déterminées par la combinaison des boutons **<FIXTURES>** et Page A ou Page B. Par exemple :

- Lorsque **<FIXTURES 1>** est sélectionné, les adresses DMX par défaut des potentiomètres de canaux sont 1 à 16. Lorsque la Page A est active, ce sont les adresses DMX 1 à 8 et lorsque la Page B est active, ce sont les adresses DMX 9 à 16.
- Lorsque **<FIXTURES 7>** est sélectionné, les adresses DMX par défaut des potentiomètres de canaux sont 97 à 112. Lorsque la Page A est active, ce sont les adresses DMX 97 à 104 et lorsque la Page B est active, ce sont les adresses DMX 105 à 112.

Lorsque deux boutons d'unité sont sélectionnés, chaque potentiomètre dispose de 2 plages d'adresses DMX par défaut différentes. Par exemple :

- Lorsque les boutons **<FIXTURES 1>** et **<FIXTURES 7>** sont sélectionnés, le potentiomètre du canal 1 dispose à la fois des adresses DMX qui démarrent à 1 et à 97.

Personnalisations des Potentiomètres

Les personnalisations de potentiomètres sont des outils très puissants, mais ne sont pas obligatoires. L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 peut contrôler un important système de projecteurs sans avoir besoin de personnalisation de potentiomètre.

La personnalisation de potentiomètre se présente de deux manières :

- L'affectation de potentiomètre, qui modifie l'adresse DMX par défaut d'un potentiomètre de canal.
- L'inversion de potentiomètre, qui inverse la sortie du potentiomètre.

L'affectation de potentiomètre modifie l'adresse DMX d'un potentiomètre pour un bouton d'unité, de telle sorte que 2 projecteurs, affectés à deux boutons d'unités différents et avec des configurations de canaux DMX différentes, peuvent être contrôlés avec un seul potentiomètre de canal. Voir Création d'Une Affectation de Potentiomètre pour plus d'informations.

Remarque : Reportez-vous aux manuels d'utilisation des appareils pour plus d'informations sur les configurations de canaux DMX.

L'inversion de potentiomètre modifie l'ordre des valeurs DMX envoyées lorsque le potentiomètre de canal se déplace. En mode normal, un potentiomètre de canal envoie une valeur DMX qui augmente à mesure qu'il se déplace vers le haut, en démarrant par la valeur 0 au début et jusqu'à 255 tout en haut. Lorsqu'un potentiomètre est inversé, il envoie la valeur 255 au début et 0 à la fin. Voir Création d'Une Inversion de Potentiomètre pour plus d'informations.

Les voyants LED des potentiomètres indiquent lorsqu'un potentiomètre a été personnalisé ou inversé.

Création d'Une Affectation de Potentiomètre

Une affectation de potentiomètre modifie l'adresse DMX par défaut d'un potentiomètre. L'affectation de potentiomètre est un outil puissant qui est utile dans certaines situations, mais non obligatoire.

Les instructions suivantes décrivent comment créer une affectation de potentiomètre pour un potentiomètre spécifique, mais des affectations de potentiomètre peuvent être créées pour n'importe quel potentiomètre et pour n'importe quel bouton d'unité.

Pour créer une affectation de potentiomètre et modifier l'adresse DMX du potentiomètre **<FIXTURES 2> <Channel 7>** de 7 à 5, effectuez les actions suivantes :

1. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément pour entrer en mode de personnalisation d'affectation de potentiomètre.
2. Appuyez sur **<FIXTURES 2>**.
3. Vérifiez que **<FIXTURES 2>** est le seul bouton d'unité sélectionné, sinon appuyez sur les boutons d'unité allumés pour les désélectionner.
4. Déplacez le potentiomètre **<Speed Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **0707**.
5. Déplacez le potentiomètre **<Fade Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **05** sur la droite.

Remarque : L'écran LCD affiche 0705 car 7 est le potentiomètre en cours de personnalisation, et 5 est l'adresse DMX qui sera affectée au potentiomètre 7.

6. Appuyez sur **<MIDI/ADD>** pour enregistrer la personnalisation.
7. Déplacez le potentiomètre **<Speed Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **0505**.
8. Déplacez le potentiomètre **<Fade Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **0516**.
9. Appuyez sur **<MIDI/ADD>** pour enregistrer la configuration.

Remarque : Les étapes 7 à 9 permettent de réaffecter le potentiomètre 5 à une adresse DMX non utilisée, de sorte que les potentiomètres 5 et 7 n'essaient pas tous les deux d'envoyer des données à l'adresse DMX 5.

10. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément pour sortir du mode de personnalisation d'affectation de potentiomètre.



- **Chaque potentiomètre de canal, dans le contexte d'une sélection d'unités, peut envoyer des valeurs à uniquement une seule adresse DMX. Ainsi, si l'adresse DMX par défaut d'un potentiomètre est réaffectée, ce potentiomètre doit recevoir une autre adresse DMX.**
- **Les affectations personnalisées de potentiomètres ne peuvent être enlevées qu'en effectuant une réinitialisation. Cependant, la réinitialisation de la console supprime également toutes les autres personnalisations ainsi que la programmation.** **Voir Réinitialisation de la Console pour plus d'informations.**

Copie d'Une Affectation de Potentiomètre

Les affectations de potentiomètres peuvent être copiées d'un bouton d'unité à un autre.

Pour copier la personnalisation de potentiomètre de **<FIXTURES 2>** à **<FIXTURES 11>**, effectuez les actions suivantes :

1. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément pour rentrer dans le mode de personnalisation d'affectation de potentiomètre.
2. Appuyez et maintenez le bouton **<FIXTURES 2>**.
3. Tout en maintenant appuyé **<FIXTURES 2>**, appuyez et maintenez le bouton **<FIXTURES 11>**.
4. Tout en maintenant appuyés les boutons **<FIXTURES 2>** et **<FIXTURES 11>** appuyez et maintenez le bouton **<Midi/Add>**.
5. Continuez à appuyer sur **<FIXTURES 11>** et **<MIDI/Add>** mais relâchez le bouton **<FIXTURES 2>**.
6. Continuez à appuyer sur **<Midi/Add>** mais relâchez le bouton **<FIXTURES 11>**.
7. Enfin, relâchez **<Midi/Add>**.
8. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément pour sortir du mode de personnalisation d'affectation de potentiomètre.



La copie d'une affectation personnalisée de potentiomètre n'entraîne pas la copie de configuration inversée d'un potentiomètre.

Création d'Une Inversion de Potentiomètre

Une inversion de potentiomètre entraîne une inversion de l'ordre dans lequel les valeurs sont envoyées par ce potentiomètre. Plutôt que d'envoyer la valeur la plus élevée lorsque le potentiomètre est au plus haut, un potentiomètre inversé envoie la valeur la plus basse.

Les inversions de potentiomètres sont des outils très puissants, mais ne sont pas obligatoires.

Les instructions suivantes décrivent comment inverser un potentiomètre en particulier, mais n'importe quel potentiomètre, pour n'importe quel bouton d'unité, peut être inversé.

Pour inverser le potentiomètre **<Channel 12>** pour le bouton d'unité **<FIXTURES 9>**, effectuez les actions suivantes :

1. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément deux fois pour rentrer dans le mode de personnalisation d'inversion de potentiomètre.
2. Appuyez sur **<FIXTURES 9>**.
3. Déplacez le potentiomètre **<Speed Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **12**.
4. Déplacez le potentiomètre **<Fade Time>** tout en haut pour activer l'inversion de potentiomètre. Sur l'écran LCD, le symbole à la droite de 12 est modifié.
5. Appuyez sur **<MIDI/ADD>** pour enregistrer la configuration.
6. Appuyez sur **<Program>** et **<Tap Sync/Display>** simultanément deux fois pour sortir du mode de personnalisation d'inversion de potentiomètre.

Réinitialisation de la Console

La réinitialisation de la console efface toutes les personnalisations et la programmation. Elle remet la console à ses paramètres par défaut. La console doit être réinitialisée pour les nouveaux shows qui nécessitent de nouvelles personnalisations et configurations. La réinitialisation de la console peut être utilisée pour supprimer les comportements anormaux après plusieurs personnalisations subséquentes.

Pour réinitialiser la console, effectuer les actions suivantes :

1. Éteignez la console.
2. Pressez et maintenez enfoncés simultanément **<Bank up>** et **<Auto/Del>**.
3. Tout en maintenant enfoncés **<Bank Up>** et **<Auto/Del>**, allumez la console. L'écran LCD clignote pour indiquer que l'opération a réussi.



- **La réinitialisation de la console efface toutes les scènes, tous les chenillards et toutes les personnalisations.**
- **La réinitialisation de la console peut prendre jusqu'à 30 secondes.**

4. PROGRAMMATION

Mode Programmation

Le mode Programmation permet de programmer la lecture. En mode Programmation, des ambiances d'éclairage sont créées et enregistrées pour la lecture. La programmation de la lecture est composée en trois parties.

1. Programmation des projecteurs : sélection et contrôle de ces derniers pour la création d'ambiances.
2. Programmation des scènes : sauvegarder les ambiances dans des scènes.
3. Programmation des chenillards : sauvegarder les scènes dans des chenillards.

La section qui suit décrit comment programmer des projecteurs, des scènes et des chenillards ainsi que la procédure pour modifier et supprimer des scènes et des chenillards.



Les projecteurs peuvent être programmés en mode Lecture, cependant les ambiances créées dans le mode Lecture ne peuvent pas être sauvegardées.

Entrer Dans le Mode Programmation

Pour entrer dans le mode Programmation, effectuez les actions suivantes :

1. Éteignez la console.
2. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<Program>** pendant 3 secondes.
3. Le voyant lumineux de programmation s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD.
4. Relâchez le bouton **<Program>**.

Sortir du Mode Programmation

Pour sortir du mode Programmation, effectuez les actions suivantes :

1. Pressez et maintenez enfoncé le bouton **<Program>** pendant 3 secondes.
2. Le voyant lumineux de programmation dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD s'éteint et le voyant d'indicateur de noir général s'allume.
3. Relâchez le bouton **<Program>**.



Le noir général est activé à chaque fois que la console sort du mode Programmation. Le noir général doit être désactivé pour voir les ambiances des projecteurs. Voir <Blackout> pour plus d'informations.

I. Programmation des Projecteurs

La programmation des projecteurs consiste à les contrôler avec les potentiomètres pour régler les couleurs, les positions et les modes de fonctionnement. Le résultat du contrôle des projecteurs s'appelle une ambiance.

La programmation des projecteurs en mode Programmation et la création des ambiances représente la première partie de la programmation de la lecture.

La lecture consiste à jouer les ambiances programmées pour un show. Les ambiances sont jouées à partir des scènes et des chenillards. Voir 5. Lecture pour plus d'informations. Les projecteurs peuvent être contrôlés en mode Lecture, cependant les ambiances créées dans le mode Lecture ne peuvent pas être sauvegardées.



- **Reportez-vous au manuel d'utilisation du projecteur pour plus d'informations sur les attributions de canaux DMX pour le projecteur. Les Manuels d'Utilisation des appareils CHAUVET® sont disponibles sur le site Web de CHAUVET® à l'adresse http://www.chauvetlighting.com/product-manuals-literature/.**
- **La programmation de la lecture ne peut être effectuée qu'en mode Programmation.**
- **Les boutons d'unités sont inclusifs. Plusieurs projecteurs peuvent être sélectionnées à la fois. Faites attention aux voyants LED des boutons d'unités car ils indiquent quels projecteurs sont sélectionnés.**
- **Deux unités peuvent être programmées en même temps, mais elles doivent avoir la même affectation de canal DMX.**
- **Les instructions qui suivent font référence à des projecteurs, scènes, banques et chenillards spécifiques, mais elles sont valables pour n'importe quel projecteur, scène, banque ou chenillard.**

Programmation de Deux Appareils

La programmation d'un appareil consiste à lui envoyer des valeurs DMX pour le contrôler et créer une ambiance.

Les étapes principales de la programmation d'un appareil sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur un ou plusieurs boutons **<FIXTURE>** pour sélectionner un ou plusieurs appareils.
3. Déplacez les potentiomètres de canal pour contrôler le ou les appareils, utiliser **<Page Select>** pour passer d'une page de potentiomètre à l'autre.
4. Répétez les étapes 2 à 4 si besoin pour d'autres appareils.
5. Sauvegardez l'ambiance dans une scène. Voir Créer une Scène.
6. Sortez du mode Programmation.

Remarque : Si l'ambiance n'est pas sauvegardée dans une scène, elle sera perdue en sortant du mode Programmation.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent la programmation d'un appareil à 12 canaux sur **<FIXTURES 3>** et d'un appareil à 15 canaux sur **<FIXTURES 5>**.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur **<FIXTURES 3>**. Son voyant LED s'allume et il est sélectionné.
3. Déplacez un ou plusieurs potentiomètres parmi les 8 potentiomètres de canaux pour envoyer des valeurs DMX aux 8 premiers canaux de l'unité **<FIXTURES 3>**. Le projecteur réagit aux potentiomètres.
4. Appuyez sur **<Page Select>**. Le voyant LED Page B s'allume et le voyant LED Page A s'éteint. La page B de potentiomètres est maintenant activée.
5. Déplacez un ou plusieurs potentiomètres parmi les 4 potentiomètres de canaux pour envoyer des valeurs DMX aux 4 derniers canaux de l'unité **<FIXTURES 3>**. L'appareil réagit aux potentiomètres.
6. Appuyez sur **<FIXTURES 5>**. Son voyant LED s'allume et il est sélectionné. Les deux projecteurs sont maintenant sélectionnés.
7. Appuyez sur **<FIXTURES 3>**. Son voyant LED s'éteint et il n'est plus sélectionné. Maintenant, seul **<FIXTURES 5>** est sélectionné.
8. Appuyez sur **<Page Select>**. Le voyant LED Page A s'allume et le voyant LED Page B s'éteint. La page B de potentiomètres est maintenant activée.
9. Déplacez un ou plusieurs potentiomètres parmi les 8 potentiomètres pour envoyer des valeurs DMX aux 8 premiers canaux de l'unité **<FIXTURES 5>**. Le projecteur réagit aux potentiomètres.
10. Appuyez sur **<Page Select>**. Le voyant LED Page B s'allume et le voyant LED Page A s'éteint. La page B de potentiomètres est maintenant activée.
11. Déplacez un ou plusieurs potentiomètres parmi les 7 premiers potentiomètres pour envoyer des valeurs DMX aux 7 derniers canaux de l'unité **<FIXTURES 5>**. Le projecteur réagit aux potentiomètres.
12. Répétez les étapes 2 à 11 si besoin pour d'autres appareils.
13. Sauvegardez l'ambiance dans une scène. Voir Créer un Scène.

Remarque : Si l'ambiance n'est pas sauvegardée dans une scène, elle sera perdue en sortant du mode Programmation.

II. Programmation des Scènes

La programmation des scènes consiste à sauvegarder les ambiances de projecteurs dans des scènes.

La programmation des scènes est la deuxième partie de la programmation de la lecture. Ce peut être la dernière partie car les scènes peuvent être jouées sans faire partie d'un chenillard. Voir Lecture de Scène pour plus d'informations.

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 dispose de 30 banques de 8 scènes chacune. La sauvegarde d'une scène nécessite donc de sélectionner une banque et une scène.



Lors de la lecture des scènes, les scènes sont jouées dans l'ordre numérique, banque après banque. Lors de la programmation de la lecture des scènes, assurez-vous que le passage de la scène 1 à la scène 2 puis la scène 3 ait un sens.

Créer une Scène

La création d'une scène consiste à sauvegarder une ambiance de projecteur dans un bouton de scène afin que l'ambiance puisse être jouée en mode Lecture. Les étapes principales de la programmation d'une scène sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Programmez les projecteurs pour créer une ambiance. Voir Programmation de Deux Appareils.
3. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque dans laquelle la scène doit être créée. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
4. Sauvegardez l'ambiance en appuyant sur le bouton **<Midi/Add>** puis sur un bouton de scène au sein d'une banque.
5. Répétez les étapes 2 à 11 si besoin pour d'autres ambiances et scènes.
6. Sortez du mode Programmation.
7. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment sauvegarder une ambiance dans la scène **<SCENES3>** de la banque 15.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Programmez un ou plusieurs projecteurs jusqu'à ce que l'ambiance soit correcte. Voir Programmation de Deux Appareils.
3. Appuyez sur **<MIDI/ADD>**.
4. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **15** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
5. Appuyez sur le bouton **<SCENES 3>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
6. Répétez les étapes 2 à 5 si besoin pour d'autres ambiances et scènes.
7. Sortez du mode Programmation.
8. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
9. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Supprimer une Scène

La suppression d'une scène consiste à supprimer une ambiance d'un bouton de scène afin qu'il ne puisse plus être joué en mode Lecture.



La suppression d'une scène qui a été enregistrée en tant que pas d'un chenillard entraine également la suppression du pas dans le chenillard.

Les étapes principales de la suppression d'une scène sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Utilisez les boutons de banque pour se positionner sur la banque contenant la scène à supprimer. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
3. Supprimez la scène en appuyant sur le bouton **<Auto/Del>** puis sur le bouton de scène.
4. Répétez les étapes 2 à 3 si besoin pour d'autres scènes.
5. Sortez du mode Programmation.
6. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Remarque : Une scène peut être supprimée en mode Programmation lorsqu'elle est active en mode Lecture.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment supprimer la scène **<SCENES 4>** de la banque 2.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **2** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
3. Appuyez et maintenez le bouton **<Auto/Del>** puis appuyez sur le bouton **<SCENES 4>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
4. Répétez les étapes 2 à 4 si besoin pour d'autres scènes.
5. Sortez du mode Programmation.
6. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.

Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Supprimer une Banque de Scènes

La suppression d'une banque de scènes consiste à supprimer l'intégralité des 8 scènes d'une banque afin qu'elles ne puissent plus être jouées en mode Lecture. Les étapes principales de la suppression d'une banque de scènes sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode programmation.
2. Utilisez les boutons de banque pour se positionner sur la banque à supprimer. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
3. Appuyez et maintenez les boutons **<Auto/Del>** et **<Music/Bank Copy>** simultanément. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
4. Répétez les étapes 2 à 3 si besoin pour d'autres banques.
5. Sortez du mode programmation
6. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment supprimer la banque 30.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **30** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
3. Appuyez et maintenez les boutons **<Auto/Del>** et **<Music/Bank Copy>** simultanément. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
4. Répétez les étapes 2 à 3 si besoin pour d'autres banques.
5. Sortez du mode Programmation.
6. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
7. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Supprimer Toutes les Scènes

La suppression de toutes les scènes consiste à supprimer toutes les scènes qui ont été sauvegardées dans l'une des banques.

Pour effacer toutes les scènes de la console sans effacer les personnalisations de potentiomètres, effectuez les actions suivantes :

1. Éteignez la console.
2. Pressez et maintenez enfoncés les boutons **<Bank Down>** et **<Program>**.
3. Continuez de maintenir enfoncés les boutons **<Bank Down>** et **<Program>** puis allumez la console.
4. Continuez de maintenir enfoncés les boutons **<Bank Down>** et **<Program>** jusqu'à ce que l'écran LCD et les boutons d'unités clignotent**.**
5. Relâchez les boutons **<Bank Down>** et **<Program>**.

III. Programmation des Chenillards

La programmation des chenillards consiste à sauvegarder des scènes en tant que pas dans des chenillards.

La programmation des chenillards est la troisième partie de la programmation de la lecture. Des scènes doivent déjà avoir été sauvegardées dans la console avant de pouvoir programmer des chenillards.

Création d'un Chenillard à Partir des Scènes Individuelles

La création d'un chenillard à partir des scènes individuelles consiste à sauvegarder des scènes individuelles dans des pas individuels dans un chenillard. Les scènes peuvent être sauvegardées dans les pas dans n'importe quel ordre.

Les étapes principales de la création d'un chenillard à partir de scènes individuelles sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur un bouton de chenillard pour sélectionner le chenillard à créer.
3. Utilisez les boutons de banque et de scène pour localiser la scène à sauvegarder en tant que pas dans le chenillard. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez sur le bouton **<Midi/Add>** deux fois pour sauvegarder la scène dans un pas.
5. Répétez les étapes 3 à 4 pour ajouter d'autres scènes en tant que pas, ou les étapes 2 à 4 pour ajouter plus de chenillards.
6. Sortez du mode Programmation.
7. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Remarque : Les scènes sont enregistrées dans des pas en ordre séquentiel. La première scène enregistrée dans le chenillard va dans le pas 1, la deuxième scène enregistrée dans le chenillard va dans le pas 2, et ainsi de suite.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment créer le chenillard **<Chase 1>** avec 3 pas : **<SCENES 3>** de la banque 15, **<SCENES 4>** de la banque 2 et **<SCENES 8>** de la banque 1.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<Chase 1>**.
3. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **15** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez sur le bouton **<SCENES 3>**. Les lumières affichent **<SCENES 3>** dans la banque 15.
5. Appuyez deux fois sur le bouton **<MIDI/ADD>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
6. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **2** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
7. Appuyez sur le bouton **<SCENES 4>**. Les lumières affichent **<SCENES 4>** dans la banque 2.
8. Appuyez sur **<MIDI/ADD>**. deux fois. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
9. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **1** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
10. Appuyez sur le bouton **<SCENES 8>**. Les lumières affichent **<SCENES 8>** dans la banque 1.
11. Appuyez deux fois sur le bouton **<Midi/Add>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
12. Répétez les étapes 3 à 11 si nécessaire pour d'autres pas, ou répétez les étapes 2 à 11 pour d'autre chenillards.
13. Sortez du mode Programmation.
14. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
15. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Création d'un Chenillard à Partir d'une Banque de Scènes

Un moyen rapide et efficace pour la programmation d'un chenillard est de créer 8 ambiances dans 8 scènes d'une banque, puis d'enregistrer l'ensemble de la banque dans un chenillard. Les scènes seront lues en boucle dans l'ordre numérique 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Les étapes principales de la création d'un chenillard à partir d'une banque de scènes sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur un bouton de chenillard pour sélectionner le chenillard à créer.
3. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque à sauvegarder dans le chenillard. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez simultanément sur les boutons **<Music/Bank Copy>** et **<Midi/Add>**.
5. Répétez les étapes 3 à 4 si nécessaire pour ajouter d'autres banques au chenillard actuellement sélectionné, ou répétez les étapes 2 à 4 si nécessaire pour d'autres chenillards.
6. Sortez du mode Programmation.
7. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment créer le chenillard **<Chase 5>** à partir des scènes de la banque 12.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<Chase 5>**.
3. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **12** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez simultanément sur les boutons **<Music/Bank Copy>** et **<Midi/Add>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
5. Répétez les étapes 3 à 4 si nécessaire pour ajouter d'autres banques au chenillard actuellement sélectionné, ou répétez les étapes 2 à 4 si nécessaire pour d'autres chenillards.
6. Sortez du mode Programmation.
7. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
8. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Modifier un Chenillard

La modification d'un chenillard consiste à insérer un pas au milieu du chenillard ou à supprimer un pas.

Remarque : Pour ajouter un pas à la fin d'un chenillard, suivez les instructions de la section Création d'un Chenillard à Partir des Scènes Individuelles.

Ajouter un Pas à un Chenillard

L'ajout d'un pas à un chenillard consiste à l'insérer au milieu de ce dernier. Pour ajouter un pas à la fin d'un chenillard, suivez les instructions de la section Création d'un Chenillard à Partir des Scènes Individuelles. Les étapes principales de l'insertion d'un pas au milieu d'un chenillard sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard dans lequel la scène doit être ajoutée.
3. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque qui contient la scène à ajouter. L'écran LCD affiche la banque courante juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez sur le bouton **<Tap Sync/Display>** afin que l'affichage montre les pas de la scène sélectionnée.
5. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner le pas du chenillard après lequel le nouveau pas doit être inséré. L'écran LCD affiche le pas courant juste au-dessus du mot "Scene".
6. Appuyez sur le bouton **<Midi/Add>** puis sur le bouton de scène de la scène qui doit être sauvegardée dans le pas.
7. Répétez les étapes 3 à 6 si nécessaire pour d'autres pas, ou répétez les étapes 2 à 6 si nécessaire pour d'autres chenillards.
8. Sortez du mode Programmation.
9. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment ajouter la scène **<SCENES8>** de la banque 12 au chenillard existant **<Chase 5>,** pour l'insérer après le pas 4.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<Chase 5>**.
3. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **12** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank". La console est maintenant paramétrée sur la banque 12.
4. Appuyez sur le bouton **<Tap Sync/Display>**.
5. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **4** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank". La console est maintenant sur le pas 4 du chenillard **<Chase 5>**.
6. Appuyez sur **<MIDI/Add>**.
7. Appuyez sur le bouton **<SCENES 8>**.
8. Appuyez sur **<MIDI/Add>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
9. Répétez les étapes 3 à 8 si nécessaire pour d'autres pas, ou répétez les étapes 2 à 8 si nécessaire pour d'autres chenillards.
10. Sortez du mode Programmation.
11. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
12. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Supprimer un Pas d'un Chenillard

La suppression d'un pas d'un chenillard consiste à enlever un pas d'un chenillard, mais cela ne supprime pas la scène sauvegardée dans le pas.



La suppression d'un pas d'un chenillard ne supprime pas la scène dans le pas. La scène est conservée et peut être sauvegardée dans d'autre chenillards, ou être jouée toute seule. Voir **Supprimer un Scène** **pour plus d'informations sur la manière d'effacer une scène.**

Les étapes principales de la suppression d'un pas sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard dans lequel le pas doit être supprimé.
3. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner le pas à supprimer. L'écran LCD affiche le pas courant juste au-dessus du mot "Bank".
4. Appuyez sur le bouton **<Auto/Del>** pour supprimer le pas.
5. Répétez les étapes 3 à 4 si nécessaire pour d'autres pas, ou répétez les étapes 2 à 4 si nécessaire pour d'autres chenillards.
6. Sortez du mode Programmation.
7. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment supprimer l'étape 5 du chenillard **<Chase 5>**.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<Chase 5>**.
3. Appuyez sur le bouton **<Tap Sync/Display>**.
4. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **5** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
5. Appuyez sur **<Auto/Del>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
6. Répétez les étapes 3 à 5 si nécessaire pour d'autres pas, ou répétez les étapes 2 à 5 si nécessaire pour d'autres chenillards.
7. Sortez du mode Programmation.
8. Réinitialisez tous les potentiomètres de canaux à 0.
9. Appuyez sur **<Blackout>** pour désactiver le noir général et permettre la transmission DMX depuis la console.

Supprimer un Chenillard

La suppression d'un chenillard consiste à supprimer le chenillard en entier, mais sans toucher aux scènes sauvegardées dans le chenillard. Les étapes principales de la suppression d'un chenillard sont les suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard à supprimer.
3. Appuyer simultanément sur le bouton **<Auto/Del>** et le bouton du chenillard.
4. Répétez les étapes 2 à 3 si besoin pour d'autres chenillards.
5. Sortez du mode Programmation.
6. Réinitialisez les potentiomètres à 0 puis désactivez le noir général.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment supprimer le chenillard **<Chase 3>**.

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez sur le bouton **<CHASE 3>**.
3. Appuyez simultanément sur les boutons **<Auto/Del>** et **<CHASE 3>**. L'écran LCD et les voyants LED des unités clignotent pour indiquer que l'opération a réussi.
4. Répétez les étapes 2 à 3 si besoin pour d'autres chenillards.
5. Sortez du mode Programmation.

Supprimer Tous les Chenillards

La suppression de toutes les chenillards supprime tous les chenillards programmés dans la console, mais sans supprimer les scènes ou les personnalisations. Pour supprimer tous les chenillards, effectuer les étapes suivantes :

1. Entrez dans le mode Programmation.
2. Appuyez simultanément sur les boutons **<Auto/Del>** et **<Bank Down>**.
3. Éteignez la console tout en maintenant enfoncés les boutons **<Auto/Del>** et **<Bank Down>**.
4. Éteignez la console.

5. LECTURE

Mode Lecture

La lecture est utilisée pour jouer les scènes et chenillards sauvegardés. C'est le mode à utiliser lorsque que le show se déroule. En mode Lecture, les scènes et chenillards sauvegardés sont déclenchés pour être joués. Il existe 4 types de lecture.

- Lecture de scène - les scènes peuvent être déclenchées manuellement et automatiquement avec une cadence paramétrée par les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>**, le bouton **<Tap Sync/Display>**, ou par la musique.
- Lecture de chenillard - les chenillards peuvent être déclenchés automatiquement avec une cadence paramétrée par les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>**, le bouton **<Tap Sync/Display>**, ou par la musique.
- Lecture en direct - la lecture "à la volée" est un contrôle en direct des projecteurs, semblable à la programmation des projecteurs, mais les ambiances ne sont pas sauvegardées.
- Lecture MIDI - la lecture des scènes et des chenillards est déclenchée par l'entrée MIDI de la console.

Il est possible d'utiliser les 4 types de lecture simultanément.

Lecture de Scène

La lecture de scène déclenche une ou plusieurs scènes spécifiques à jouer. Une scène peut être déclenchée manuellement en pressant un bouton de scène, auquel cas elle restera sélectionnée jusqu'à ce qu'une autre scène soit déclenchée. Les scènes d'une banque peuvent être jouées en boucle les unes après les autres avec une cadence paramétrée par les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>**, le bouton **<Tap Sync/Display>**, ou par la musique.

L'écran LCD affiche la scène courante.



- **Les scènes sont lues en ordre séquentiel dans une banque.**
- **Seulement une banque peut être lue à la fois.**
- **Seules les scènes programmées seront lues.**
- **Les scènes vides seront sautées lors de la lecture.**

Lecture Manuelle de Scène

La lecture manuelle de scène consiste à déclencher une unique scène en appuyant sur le bouton de scène. Les étapes principales de la lecture manuelle d'une scène sont les suivantes :

1. Assurez-vous que les types de lecture par déclenchement automatique (AutoTrigger) ou déclenchement par la musique (MusicTrigger) ne sont pas sélectionnés.
2. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque dans laquelle la scène doit être déclenchée.
3. Appuyez sur le bouton de scène. Les projecteurs jouent la scène programmée.

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment jouer la scène **<SCENES 2>** de la banque 2, puis la scène **<SCENES 8>** de la banque 4.

1. Assurez-vous que les types de lecture par déclenchement automatique ou déclenchement par la musique ne sont pas sélectionnés en vérifiant sur l'écran LCD que les indicateurs "AutoTrigger" et "MusicTrigger" sont éteints. Voir Écran LCD pour plus d'informations.
2. Si l'indicateur AutoTrigger est allumé, appuyez sur **<Auto/Del>**. L'indicateur s'éteindra.
3. Si l'indicateur MusicTrigger est allumé, appuyez sur **<Music/Bank Copy>**. L'indicateur s'éteindra.
4. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **2** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
5. Appuyez sur le bouton **<SCENES2>**. Les lumières affichent **<SCENES 2>**.
6. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **4** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank".
7. Appuyez sur le bouton **<SCENES 8>**. Les lumières affichent **<SCENES 8>**.

Lecture Automatique de Scène

La lecture automatique de scène consiste à déclencher la lecture séquentielle en boucle de l'ensemble des 8 scènes d'une banque, c.-à-d. scenes1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 et ainsi de suite. La longueur des scènes est définit par le potentiomètre **<Speed Time>** et le fondu entre deux scènes est définit par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture automatique d'une scène sont les suivantes :

1. Appuyez sur le bouton **<Auto/Del>** pour paramétrer la console en mode de Lecture automatique.
2. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque de scène à jouer.
3. Réglez la cadence de la boucle avec le potentiomètre **<Speed Time>**.
4. Réglez le délai de fondu entre chaque scène avec le potentiomètre **<Fade Time>.**

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment lire toutes les scènes de la banque 3 avec une vitesse de 8 secondes et un délai de fondu de 0 secondes :

1. Appuyez sur le bouton **<Auto/Del>** pour que l'indicateur "Auto Trigger" s'affiche.
2. Déplacez les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>** à fond vers le bas.
3. Appuyez sur **<Bank Up>** ou **<Bank Down>** jusqu'à ce que le chiffre **3** s'affiche sur l'écran LCD juste au-dessus du mot "Bank". Les lumières affichent soit la scène 1 de la banque 3, soit la scène courante sélectionnée dans la banque 3.
4. Déplacez le potentiomètre **<Speed Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **8.00**. Les lumières commencent alors à se déplacer d'une scène à l'autre dans la banque 3.



La console peut être basculée en mode Auto, Tap Sync ou Music à n'importe quel moment de la lecture. N'importe quel bouton appuyé en dernier détermine le type de déclencheur utilisé durant la lecture.

Lecture Automatique de Scène en Utilisant la Fonction Tap-Sync

La lecture automatique de scène avec la fonction Tap-Sync consiste à déclencher la lecture séquentielle en boucle de l'ensemble des 8 scènes d'une banque, c.-à-d. scenes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 et ainsi de suite. La longueur des scènes est définit par le bouton **<Tap Sync/Display>** et le fondu entre deux scènes est définit par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture automatique d'une scène avec la fonction Tap-Sync sont les suivantes :

1. Assurez-vous que la console est en mode de Lecture automatique en contrôlant l'indicateur AutoTrigger.
2. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque de scènes à jouer.
3. Appuyez sur le bouton **<Tap Sync/Display>** au moins trois fois à la vitesse souhaitée.
4. Utilisez le potentiomètre **<Fade Time>** pour définir le délai de fondu entre chaque scène.

Lecture de Scène par la Musique

La lecture de scène par la musique consiste à déclencher la lecture séquentielle en boucle de l'ensemble des 8 scènes d'une banque, c.-à-d. scenes1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2 et ainsi de suite. La longueur des scènes est définit par la durée de la musique et le fondu entre deux scènes est définit par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture d'une scène par la musique sont les suivantes :

Pour lire toutes les scènes de la banque 3 avec une cadence déterminée par la musique :

1. Appuyez sur le bouton **<Music/Bank Copy>** pour mettre la console en mode de Lecture par la musique. L'indicateur "MusicTrigger" doit s'allumer.
2. Utilisez les boutons de banque pour sélectionner la banque de scènes à jouer.
3. Utilisez le potentiomètre **<Fade Time>** pour définir le délai de fondu entre chaque scène.

Lecture de Chenillards

La lecture de chenillards déclenche un ou plusieurs chenillards à jouer. Les chenillards sont déclenchés manuellement mais jouent en boucle l'ensemble de leurs pas automatiquement à une cadence déterminée par le potentiomètre **<Speed Time>**, avec le bouton **<Tap Sync/Display>** ou bien à une cadence déterminée par la musique.

L'écran LCD affiche le chenillard courant et la scène courante au fur et à mesure que le chenillard boucle parmi ses pas.



- **Lorsque plusieurs chenillards sont déclenchés, le dernier chenillard appuyé est le premier joué. Puis les chenillards suivants continuent dans l'ordre numérique.**
- **L'écran LCD n'affiche pas les numéros de pas de chenillard, cependant il affiche le chenillard et la scène du pas courant.**

Lecture Automatique de Chenillard

La lecture automatique de chenillard consiste au déclenchement de la lecture d'un ou plusieurs chenillards avec une longueur de pas définie par le potentiomètre **<Speed Time>** et un délai de fondu entre chaque scène définit par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture automatique de chenillard sont les suivants :

1. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard à jouer.
2. Appuyer sur le bouton **<Auto/Del>**.
3. Réglez la cadence de la boucle avec le potentiomètre **<Speed Time>**.
4. Réglez le délai de fondu entre chaque scène avec le potentiomètre **<Fade Time>.**

Les instructions spécifiques ci-dessous décrivent comment déclencher la lecture des chenillards **<Chase 1>** et **<Chase 2>** avec une vitesse de 10 secondes et un délai de fondu de 0 secondes :

1. Déplacez les potentiomètres **<Speed Time>** et **<Fade Time>** à fond vers le bas.
2. Appuyez sur **<Chase 1>**.
3. Appuyez sur le bouton **<Chase 2>**.
4. Appuyez sur **<Auto/Del>**.
5. Déplacez le potentiomètre **<Speed Time>** jusqu'à ce que l'écran LCD affiche **10.00**. La lumière commence alors à se déplacer d'un chenillard à l'autre en commençant par les pas du chenillard **<Chase 2>.**



La console peut être basculée en mode Auto, Tap Sync ou Music à n'importe quel moment de la lecture. N'importe quel bouton appuyé en dernier détermine le type de déclencheur utilisé durant la lecture.

Lecture Automatique de Chenillard avec Utilisation de la Fonction Tap-Sync

La lecture automatique de chenillard avec fonction Tap-Sync consiste à déclencher la lecture d'un ou plusieurs chenillards avec des longueurs de scènes définies par le bouton **<Tap Sync/Display>** et une durée de fondu entre chaque scène définie par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture automatique de scènes de chenillards avec la fonction Tap-Sync sont les suivantes :

1. Assurez-vous que la console est en mode de Lecture automatique en contrôlant l'indicateur AutoTrigger.
2. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard à jouer.
3. Appuyez sur le bouton **<Tap Sync/Display>** au moins trois fois à la vitesse souhaitée.
4. Utilisez le potentiomètre **<Fade Time>** pour définir le délai de fondu entre chaque scène.

Lecture de Chenillard avec Musique

La lecture de chenillard avec musique consiste à déclencher la lecture d'un ou plusieurs chenillards avec des longueurs de scènes définies par la durée de la musique et une durée de fondu entre chaque scène définie par le potentiomètre **<Fade Time>**. Les étapes principales de la lecture d'une scène par la musique sont les suivantes :

Pour lire toutes les scènes de la banque 3 avec une cadence déterminée par la musique :

1. Pressez **<Music/Bank Copy>** pour mettre la console en mode de Lecture par la musique. L'indicateur "MusicTrigger" s'affiche.
2. Utilisez les boutons de chenillards pour sélectionner le chenillard à jouer.
3. Utilisez le potentiomètre **<Fade Time>** pour définir le délai de fondu entre chaque scène.

Fonctionnement MIDI

Les appareils MIDI en source externe peuvent être utilisés pour déclencher la lecture des scènes et des chenillards.

Connectez la source MIDI à l'Obey™ avec un câble MIDI à 5 broches afin qu'il puisse réagir aux signaux MIDI en entrée.

Le tableau ci-dessous montre quelles scènes et chenillards peuvent être déclenchés par une source MIDI externe.

Configuration MIDI

Note MIDI	Fonction (Marche/arrêt)
00-07	Scènes 1 à 8, banque 1
08-15	Scènes 1 à 8, banque 2
16-23	Scènes 1 à 8, banque 3
24-31	Scènes 1 à 8, banque 4
21-39	Scènes 1 à 8, banque 5
40-47	Scènes 1 à 8, banque 6
48-55	Scènes 1 à 8, banque 7
56-63	Scènes 1 à 8, banque 8
64-71	Scènes 1 à 8, banque 9
72-79	Scènes 1 à 8, banque 10
80-87	Scènes 1 à 8, banque 11
88-95	Scènes 1 à 8, banque 12
96-103	Scènes 1 à 8, banque 13
104-111	Scènes 1 à 8, banque 14
112-119	Scènes 1 à 8, banque 15
120	Chenillard 1
121	Chenillard 2
122	Chenillard 3
123	Chenillard 4
124	Chenillard 5
125	Chenillard 6
126	Noir Général

Commande du Brouillard

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 est doté d'un bouton de brouillard lui permettant de fonctionner avec les machines à brouillard compatibles de CHAUVET®. Voir le site de CHAUVET® pour les machines à brouillard disponibles : www.chauvetlighting.com.

Pour faire fonctionner une ou plusieurs machines à brouillard, procédez comme suit :

1. Connectez les machines à brouillard au port de sortie de contrôle de brouillard sur le panneau arrière.

Remarque : Consultez le manuel de l'utilisateur de la machine à fumée pour obtenir des informations sur la connexion de plus d'une machine à brouillard.

2. Allumez la ou les machines à brouillard.
3. Attendez que le voyant LED Fog s'allume.
4. Appuyez sur le bouton **<Fog>** pour générer du brouillard.



Le voyant LED Fog indique que la machine à brouillard est à la température optimale et qu'elle est prête à générer du brouillard. Lorsque le voyant LED est éteint, la machine à brouillard peut toujours générer du brouillard, cependant pas pour le temps maximum indiqué.

Commande de Stroboscope

L'Obey™ 40 D-Fi 2.4 est doté d'un bouton stroboscope dédié lui permettant de fonctionner avec les stroboscopes compatibles de CHAUVET®. Consultez le site internet de CHAUVET® pour les stroboscopes disponibles : www.chauvetlighting.com.

Pour faire fonctionner un ou plusieurs stroboscopes, procédez comme suit :

1. Connectez le ou les stroboscopes au port de sortie de contrôle de stroboscope sur le panneau arrière de l'Obey ™ 40.

Remarque : Consultez le manuel de l'utilisateur du stroboscope pour obtenir des informations sur la connexion de plus d'un stroboscope.

2. Allumez le ou les stroboscopes.
3. Appuyez sur le bouton **<Strobe>** pour démarrer le stroboscope.

Remarque : Le bouton <Strobe> est un interrupteur instantané. La lumière clignotera aussi longtemps que le bouton est maintenu enfoncé. Lorsqu'il n'est pas enfoncé, le stroboscope n'éclaire pas.



Le voyant LED pour le bouton de stroboscope clignotera à la même fréquence que le stroboscope.

Bouton de Sensibilité Audio

Le bouton de sensibilité audio permet de rendre la console D-Fi™ plus ou moins sensible aux sons. Lorsque le bouton est tourné au maximum vers la droite, la sensibilité aux sons de la console D-Fi™ est maximale.

6. INFORMATIONS TECHNIQUES

Entretien

Pour une performance optimale et une usure minimisée, les unités doivent être nettoyées régulièrement. Les conditions environnementales et d'utilisation peuvent exiger un nettoyage plus fréquent. En règle générale, les unités devraient être nettoyées au moins deux fois par mois. L'accumulation de poussière réduit la sortie de lumière et peut entraîner une surchauffe de l'appareil. La vie des lampes s'en trouve réduite et l'usure mécanique accrue. Assurez-vous de mettre l'unité sous tension avant de procéder à tout entretien.

1. Débranchez l'unité.
2. Utilisez un aspirateur ou un compresseur d'air et une brosse douce pour enlever la poussière accumulée sur les surfaces/ventilations externes.
3. Quand l'unité est à la température ambiante, nettoyez toutes les lentilles à l'aide d'un nettoyant pour vitres ou de l'alcool isopropylique au moyen d'un tissu doux en coton non pelucheux ou d'un tissu optique.
4. Versez le produit sur le tissu et nettoyez toute trace de saleté ou d'impureté vers l'extérieur des lentilles optiques.
5. Nettoyez en douceur ces surfaces jusqu'à ce que toute peluche ou trace ait disparu.



Assurez-vous de bien sécher toutes les surfaces après les avoir nettoyées.

Spécificités Techniques

POIDS ET DIMENSIONS	
Longueur	483 mm (19 po)
Largeur	89 mm (3,5 po)
Hauteur	171 mm (6,7 po)
Poids	2,6 kg (5,7 lbs)
ALIMENTATION	
Tension d'entrée	9 V CC, 500 mA
Alimentation externe	100-240 VCA, 50/60 Hz
INTÉRIEUR/EXTÉRIEUR	
Exigence	Pour usage intérieur uniquement
Thermique	
Température maximale ambiante	40 °C (104 °F)
Commande et programmation	
Sortie de données	Prise XLR à trois broches
Configuration des broches de données	broche 1 blindage, broche 2 (-), broche 3 (+)
Nombre total de canaux DMX commandés	192
Informations pour la commande	
Obey™ 40 D-Fi™ 2.4	OBEY40DFI2.4
Code article	09080697
SANS FIL	
Fréquence de fonctionnement	2,433 à 2,48 GHz
INFORMATIONS SUR LA GARANTIE	
Garantie	Garantie limitée de 2 ans



RENVOIS

Pour retourner un produit ou faire une demande d'assistance :

- Si vous résidez aux États-Unis, contactez le siège mondial de CHAUVET® (Voir Nous Contacter).
- Si vous résidez au Royaume-Uni ou en Irlande, contactez le siège européen de CHAUVET® (Voir Nous Contacter).
- Au Mexique, contactez CHAUVET® Mexico (Voir Nous Contacter).
- Si vous résidez n'importe où ailleurs, NE contactez pas CHAUVET®. Contactez votre distributeur. Rendez-vous sur www.chauvetlighting.com pour découvrir la liste des revendeurs en dehors des États-Unis, du Royaume-Uni et de l'Irlande.



Si vous résidez en dehors des États-Unis, du Royaume-Uni, de l'Irlande ou du Mexique, contactez votre revendeur et suivez leurs instructions quant à la procédure à suivre pour renvoyer vos appareils CHAUVET®. Consultez notre site Web pour trouver leurs coordonnées.

Téléphonez au centre d'assistance technique de CHAUVET® correspondant et demandez un numéro d'autorisation de retour (NAR) avant de nous réexpédier l'appareil. Pour l'obtenir, il vous sera demandé de fournir le numéro du modèle, le numéro de série ainsi qu'une brève description de l'objet du retour.

Vous devez nous retournez la marchandise en port prépayé, dans ses boîte et emballage d'origine et avec tous ses accessoires. CHAUVET® ne délivrera pas d'étiquettes de renvoi.

Indiquez lisiblement le NAR sur une étiquette apposée sur le colis. CHAUVET® refusera la réception de tout appareil pour lequel aucun NAR n'a été demandé.



Inscrivez le NAR sur une étiquette convenablement collée. N'écrivez PAS le NAR directement sur le colis.

Avant de nous retourner le colis, inscrivez les informations suivantes, de manière lisible, sur une feuille de papier, que vous placerez à l'intérieur du colis:

- Votre nom
- Votre adresse
- Votre numéro de téléphone
- Le numéro de NAR
- Une courte description du problème

Veillez à emballer l'appareil de manière adéquate. Vous serez tenu responsable de tout dommage survenant lors de l'expédition de retour dû à un emballage inadéquat. Nous vous recommandons d'utiliser un emballage double ou celui de FedEx.



CHAUVET® se réserve le droit, à sa convenance, de réparer ou remplacer tout appareil qui lui est retourné.

NOUS CONTACTER

SIÈGE SOCIAL MONDIAL - CHAUVET®

Informations Générales
Adresse : 5200 NW 108th Avenue
Sunrise, FL 33351
Téléphone : (954) 577-4455
Télécopie : (954) 929-5560
N° vert : (800) 762-1084

Support Technique
Téléphone : (954) 577-4455 (appuyer sur **4**)
Télécopie : (954) 756-8015
E-mail : tech@chauvetlighting.com

Site Web www.chauvetlighting.com

ROYAUME-UNI ET l'IRLANDE - CHAUVET® Europe Ltd.

Informations Générales
Adresse: Unit 1C
Brookhill Road Industrial Estate
Pinxton, Nottingham, UK
NG16 6NT
Téléphone: +44 (0)1773 511115
Télécopie: +44 (0)1773 511110

Support Technique
E-mail: uktech@chauvetlighting.com

Site Web www.chauvetlighting.co.uk

MEXIQUE - CHAUVET® Mexico

Informations Générales
Adresse: Av. Santa Ana 30
Parque Industrial Lerma
Lerma, Mexico C.P. 52000
Téléphone: +52 (728) 285-5000

Support Technique
E-mail: servicio@chauvet.com.mx

Site Web www.chauvet.com.mx

En dehors des États-Unis, du Royaume-Uni, de l'Irlande ou du Mexique, contactez votre revendeur. Suivez leurs instructions pour accéder à l'assistance ou pour renvoyer un produit. Consultez notre site web pour les coordonnées.